SYD FIELD

MANUAL DO ROTEIRO

Os Fundamentos do Texto Cinematográfico

Tradução de Álvaro Ramos

Título original: SCREENPLAY

EDITORA OBJETIVA LTDA., rua Cosme Velho, 103
Rio de Janeiro - RJ - CEP: 22241-090
Tel.: (21) 556-7824 - Fax: (21) 556-3322
www.objetiva.com.br

Capa: Luciana Mello
Revisão
Sônia Maria Oliveira Lima
Gislene Monteiro Coimbra
Álvaro Piano

14.ª EDIÇÃO

F456m
Field, Syd
Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico / Syd Field. - Rio de Janeiro: Objetiva, 2001
ISBN 85-7302-044-X
Tradução de: *Screenplay*
1. Cinema - Roteiros. 2. Roteiros cinematográficos. I. Título

CDD 791.4

Das abas do livro:

Aqui estão as orientações mais práticas e consistentes para tornar a técnica de roteiros acessível a principiantes e, com certeza importantes informações ao desenvolvimento dos já experimentados roteiristas. Isto só é possível de ser afirmado porque estamos falando de Syd Field que, na visão da crítica especializada, destaca em **Manual do Roteiro** os aspectos fundamentais de estrutura narrativa e os elementos essenciais para qualquer bom *script.*

Poucos são os títulos sobre técnica de produzir roteiros publicados no Brasil e certamente a chegada deste livro de Syd Field vem atender à demanda do imenso contingente de profissionais que atuam no setor do entretenimento, nas suas mais variadas concepções.

Experimentado profissional, o autor atua como consultor de produtores americanos na análise e desenvolvimento de roteiros.

Freqüentemente realiza *Workshops* em universidades americanas e leciona Técnica de Roteiro na Sherwood Oaks Experimental College, em Hollywood e no Art Center College of Design, em Pasadena.

"Simplesmente o único manual a ser levado a sério por roteiristas aspirantes."

— Tony Bill, co-produtor de *The Sting (Golpe de Mestre),* diretor de *My Bodyguard (Cuidado com o meu Guarda-Costas).*

Da capa do livro:

Manual do Roteiro é, na visão da crítica especializada, um dos mais extraordinários livros sobre a arte da escrita. E não apenas porque detalha todos os aspectos importantes do texto cinematográfico, mas principalmente porque sua abordagem estrutural serve também para criações literárias e teatrais. Da idéia inicial ao texto finalizado, do desenvolvimento de personagens e situações dramáticas ao perfeito acabamento da cena, Manual do

Roteiro apresenta, em linguagem simples e accessível, passo a passo, todos os elementos fundamentais para a construção de uma boa narrativa. Esta obra do consagrado Syd Field é instrumento essencial para o trabalho criativo de roteiristas experientes ou aspirantes a um lugar no mercado de Cinema e TV.

Syd Field é por inúmeras razões, o mais procurado professor de roteiro do mundo

■ THE HOLLYWOOD REPORTER

Eu baseei "Como água para chocolate" *no que aprendi nos livros de Syd Field*

■ LAURA ESQUIVEL

Aos estudiosos, escritores
e leitores de roteiros
— de todos os lugares

UM AGRADECIMENTO ESPECIAL —
a todos os meus alunos e ao pessoal da Sherwood Oaks Experimental College;
e a Robert Towne, Paddy Chayefsky e Colin Higgins;
e um Reconhecimento Especial a Werner—
e a todas as pessoas íssimas
que me deram o espaço, a oportunidade
e o apoio para crescer e me expandir o bastante
para escrever este livro —

Ao leitor:
Minha tarefa... é fazê-lo ouvir, fazê-lo sentir — e, sobretudo, fazê-lo *ver*. Isso é tudo, e tudo é isso.
Joseph Conrad
Prefácio para
The Nigger of the Narcissus

Sumário

INTRODUÇÃO

Em que discutimos as origens deste livro

Como roteirista autônomo, escritor-produtor para a David L. Wolper Productions e chefe do departamento de histórias na Cinemobile Systems, dediquei vários anos a escrever e ler roteiros. Só na Cinemobile, li e resumi mais de 2.000 roteiros em pouco mais de dois anos. E desses 2.000 roteiros, selecionei somente 40 para apresentar aos nossos parceiros financistas para possível produção em filme.

Por que tão poucos? Porque 99 de 100 roteiros que lia não eram bons o suficiente para receber um investimento de um milhão de dólares ou mais. Ou, dito de outra forma, em 100 roteiros somente um era bom o bastante para considerar uma produção em filme. E, na Cinemobile, nosso trabalho era fazer filmes. Em apenas um ano, estivemos diretamente envolvidos na produção de 119 longa-metragens, desde *The Godfather (O Poderoso Chefão) e Jeremiah Johnson (Mais Forte que a Vingança)* até *Deliverance (Amargo Pesadelo).*

A Cinemobile Systems oferece serviços de locação para os cineastas e tem escritórios em todo o mundo. Só em Los Angeles, uma frota de 22 Cinemobiles serve à indústria de cinema e TV. Cada unidade tem aproximadamente as dimensões de um ônibus interestadual e é um "estúdio" compacto, portátil, sobre rodas, que contém todos os equipamentos de câmara necessários para fazer um filme. Isso inclui todos os refletores, geradores, câmaras, lentes e um motorista especialmente treinado para resolver 90 por cento dos problemas que surgem nas locações. É uma quantidade enorme de equipamento que permite a elenco e equipe literalmente pularem dentro de uma unidade e decolarem para filmar.

Quando meu patrão, Fouad Said, o criador da Cinemobile, decidiu produzir seus próprios filmes, ele foi ao mercado e levantou US$ 10

milhões em algumas semanas. Em pouco tempo, todo mundo em Hollywood estava lhe remetendo roteiros. Milhares de roteiros chegavam, de estrelas e diretores, estúdios e produtores, de conhecidos e desconhecidos.

Foi quando eu tive a sorte de ter a oportunidade de ler os roteiros apresentados, e avaliá-los em termos de qualidade, custo e provável orçamento. Meu trabalho, como me relembravam constantemente, era "achar material" para nossos três parceiros financistas: a United Artists Theatre Group, a Hemdale Film Distribution Company, sediada em Londres, e a Taft Broadcasting Company, empresa da qual a Cinemobile se originou.

Comecei então a ler roteiros. Como roteirista em férias necessárias após sete anos de trabalho autônomo, minha função na Cinemobile me proporcionou uma perspectiva totalmente nova em termos de escrever roteiros. Foi uma tremenda oportunidade, um desafio formidável e uma experiência dinâmica de aprendizado.

O que tornava os 40 roteiros que recomendei "melhores" que os outros? Eu não tinha resposta para isso, mas pensei no assunto por longo tempo.

Minha experiência como leitor me deu a oportunidade de julgar e avaliar, de formular uma opinião: Este é um *bom* roteiro, este *não é um bom* roteiro. Como roteirista, queria encontrar o que tornava os 40 roteiros que recomendara melhores que os outros 1.960 que lera.

Em torno dessa época tive a oportunidade de ministrar um curso de roteiro na Sherwood Oaks College em Hollywood, hoje infelizmente fechada. Sherwood Oaks era uma escola profissionalizante em que os professores eram profissionais. Era o tipo de escola em que Paul Newman, Dustin Hoffman e Lucille Ball davam seminários de representação; em que Tony Bill apresentaria um seminário de produção; em que Martin Scorcese, Robert Altman, ou Alan Pakula conduziam seminários sobre direção; em que William Fraker e John Alonzo, dois dos melhores cinegrafistas do mundo, davam aulas de cinematografia. Era uma escola em que diretores de produção profissionais, operadores de câmara, montadores, roteiristas, diretores e produtores vinham ensinar suas especialidades. Era a mais singular escola de cinema dos Estados Unidos.

Eu nunca havia ensinado roteiro antes, e tive de sondar a minha

experiência como escritor e como leitor para desenvolver meu material básico.

O que é um bom roteiro, continuava a me perguntar. E logo comecei a vislumbrar algumas respostas. Quando lemos um bom roteiro, nós o reconhecemos — fica evidente desde a primeira página. O estilo, a forma com que as palavras são escritas na página, o jeito que a história é estabelecida, o controle da situação dramática, a apresentação do personagem principal, a premissa básica ou problema do roteiro — tudo se estabelece nas primeiras páginas do roteiro. *Chinatown (Chinatown), Three Days of the Condor (Os Três dias do Condor), All the President's Meu (Todos os Homens do Presidente)* são exemplos perfeitos.

Um roteiro, logo percebi, é uma história contada com imagens. E como um *substantivo:* isto é, um roteiro trata de uma *pessoa*, ou pessoas, num *lugar,* ou lugares, vivendo a sua *"coisa".* Percebi que o roteiro possui certos componentes conceituais básicos comuns no que se refere à forma.

Esses elementos são expressos dramaticamente dentro de uma estrutura definida com início, meio e fim. Quando reexaminei os 40 roteiros apresentados aos nossos sócios — incluindo *The Wind and the Lion (O Vento e o Leão), Alice Doesn't Live Here Anymore (Alice Não Mora Mais Aqui)* e outros — percebi que todos continham esses conceitos básicos, a despeito de como tenham sido executados cinematograficamente. Eles estão em todos os roteiros.

Comecei a ensinar essa abordagem conceituai do texto de roteiro. Se o estudante sabe como um roteiro-modelo é, ponderei, isto pode ser usado como um guia ou projeto.

Tenho ministrado esse curso de roteiro por vários anos. É uma abordagem efetiva e baseada na experiência de escrever roteiros. Meu material tem evoluído e sido formulado por milhares e milhares de estudantes ao redor do mundo inteiro. Eles me prepararam para escrever este livro. xv

Muitos dos meus alunos têm obtido sucesso: Anna Hamilton Phelan escreveu *Mask (Marcas do Destino)* em minha oficina, e depois escreveu *Gorillas in the Mist (A Montanha dos Gorilas);* Laura Esquivel escreveu *Como Água para Chocolate;* Carmen Culver escreveu *The Thorn Birds*;* Janus Cercone escreveu *Leap of Faith*;*

Linda Elsted conquistou o prestigioso prêmio Humanitas por *The Divorce Wars (A Guerra do Divórcio);* e cineastas de prestígio, como James Cameron (O *Exterminador do Futuro 1* e II) usaram o material no início de suas carreiras. Escrever para a tela é um processo. O que se escreve hoje está defasado no dia seguinte. E o que se escreve amanhã será antigo depois de amanhã. E o que se escreve depois de amanhã estará superado um dia depois. Assim funciona o processo de escrever; é maior que nós. Tem vida própria, suas próprias necessidades, suas exigências próprias.

**** Não exibidos no Brasil.***

Outros não obtiveram tanto sucesso. Algumas pessoas têm talento e outras não. Talento é um dom divino; ou você tem ou não tem.

Muita gente já tem um estilo de escrever antes de matricular-se no curso. Alguns têm de *desaprender* seus hábitos de escrita, como um instrutor de tênis corrige um movimento incorreto, ou um professor de natação aperfeiçoa uma braçada. Escrever, como tênis, ou aprender a nadar, é um processo experimental; por esta razão, começo com conceitos gerais e depois abordo aspectos específicos do roteiro.

O material foi concebido para todos; tanto para os que não têm experiência anterior de escrever quanto para aqueles que não tiveram muito sucesso e precisam repensar sua relação básica com o texto. Romancistas, dramaturgos, editores de revistas, donas de casa, homens de negócio, médicos, atores, montadores de cinema, diretores comerciais, secretárias, executivos de propaganda e professores universitários — todos fizeram o curso e se beneficiaram dele.

O propósito deste livro é capacitar o leitor a sentar-se e escrever um roteiro em condições de escolha, confiança e segurança; completamente seguro consigo mesmo, de forma que saiba o que está fazendo. Porque a coisa mais difícil quando se escreve é *saber o que escrever.*

Quando terminar este livro, você saberá exatamente *o que* fazer para escrever um roteiro. Escrevê-lo ou não, é escolha sua.

Escrever é uma responsabilidade pessoal — você pode assumi-la ou não.

1 - O QUE É UM ROTEIRO?

Em que apresentamos o paradigma da estrutura dramática:

O que é um roteiro?

Um guia, um projeto para um filme? Uma planta baixa ou diagrama? Uma série de imagens, cenas e seqüências enfeixadas com diálogo e descrições, como uma penca de peras? O cenário de um sonho? Uma coleção de idéias?

O que *é* um roteiro?

Bem, não é um romance e certamente não é uma peça de teatro.

Se você olha um romance e tenta definir sua natureza essencial, nota que a ação dramática, o enredo, geralmente acontece na mente do personagem principal. Privamos, entre outras coisas, de pensamentos, sentimentos, palavras, ações, memórias, sonhos, esperanças, ambições e opiniões do personagem. Se outros personagens entram na história, o enredo incorpora também seu ponto de vista, mas a ação sempre retorna ao personagem principal. Num romance, a ação acontece na mente do personagem, dentro do *universo mental* da ação dramática.

Numa peça de teatro, a ação, ou enredo, ocorre no palco, sob o arco do proscênio, e a platéia torna-se a quarta parede, espreitando as vidas dos personagens. Eles falam sobre suas esperanças e sonhos, passado e planos futuros, discutem suas necessidades e desejos, medos e conflitos. Neste caso, a ação da peça ocorre na *linguagem* da ação dramática; que é falada, em *palavras.*

Filmes são diferentes. O filme é um meio visual que dramatiza um enredo básico; lida com fotografias, imagens, fragmentos e pedaços de filme: um relógio fazendo tique-taque, a abertura de uma janela, alguém espiando, duas pessoas rindo, um carro arrancando, um telefone que toca. O roteiro é uma história contada em imagens,

diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática.

O roteiro é como um *substantivo* — é sobre uma *pessoa*, ou pessoas, num *lugar*, ou lugares, vivendo sua *"coisa"*. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação.

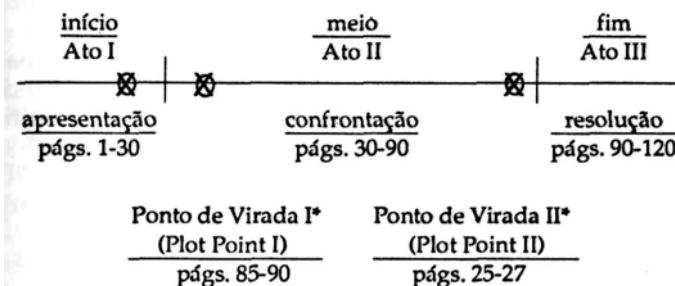
Se o roteiro é uma história contada em imagens, então o que todas as histórias têm em comum? Um início, um meio e um fim, ainda que nem sempre nessa ordem. Se colocássemos um roteiro na parede como uma pintura e olhássemos para ele, ele se pareceria com o diagrama da página 13.

Esta estrutura linear básica é a *forma* do roteiro; ela sustenta todos os elementos do enredo no lugar.

Para entender a dinâmica da estrutura, é importante começar com a própria palavra. A origem latina de estrutura, *structura*, significa "construir" ou "organizar e agrupar elementos diferentes" como um edifício ou um carro. Mas há outra definição para a palavra estrutura, que é "o relacionamento entre as partes e o todo".

As partes e o todo. O xadrez, por exemplo, é um *todo* composto de quatro partes: as peças — rainha, rei, bispo, torre, cavalo, peões; o *jogador ou jogadores*, porque alguém tem que jogar o jogo de xadrez; o *tabuleiro*, porque não se pode jogar xadrez sem ele; e a última coisa de que se necessita para jogar xadrez são as *regras*, porque elas fazem o jogo da forma que é. Essas quatro coisas — peças, jogador ou jogadores, tabuleiro e regras, as partes — são integradas num todo, e o resultado é o jogo de xadrez. É o relacionamento entre as partes e o todo que determina o jogo.

Uma história é um todo, e as partes que a compõem — a ação, personagens, cenas, seqüências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, música, locações, etc. — são o que a formam. Ela é um todo.

Estrutura é o que sustenta a história no lugar. É o relacionamento entre essas partes que unifica o roteiro, o todo.

Esse é o paradigma da estrutura dramática.

Um paradigma é um modelo, exemplo ou esquema conceituai.

O paradigma de uma mesa, por exemplo, é um tampo com quatro pernas. Dentro do paradigma, podemos ter uma mesa baixa, uma mesa alta, uma mesa estreita, uma mesa larga; ou uma mesa circular, uma mesa quadrada, uma mesa retangular; ou uma mesa de vidro, mesa de

madeira, mesa de ferro batido, de qualquer tipo, e o paradigma não muda — permanece firme, um tampo com quatro pernas.

Se o roteiro fosse uma pintura pendurada na parede, é assim que ele se pareceria:

No original, Plot Point — Ponto de Trama, de Enredo ou de Intriga. Uma das mais importantes ferramentas da técnica desenvolvida por Syd Field. Em português, adotamos a denominação de "Ponto de Virada" por melhor sintetizar o conceito de Plot Point: um incidente, episódio ou evento que "engancha" na ação e a reverte noutra direção (explicado detalhadamente no Capítulo 9).

Isto é o paradigma de um roteiro. Veja a seguir como ele é decomposto.

ATO I, ou APRESENTAÇÃO

Aristóteles definiu as três unidades de ação dramática: tempo, espaço e ação. O filme hollywoodiano normal tem a duração aproximada de duas horas, ou 120 minutos, ao passo que os europeus, ou filmes estrangeiros, têm aproximadamente 90 minutos. Uma página de roteiro equivale a um minuto de projeção. Não importa se o roteiro é todo descrito em ação, todo em diálogos ou qualquer combinação de ambos; em geral, uma página de roteiro corresponde a um minuto de filme.

O Ato I, o início, é uma unidade de ação dramática com aproximadamente trinta páginas e é mantido coeso dentro do contexto dramático conhecido como *apresentação.* Contexto é o espaço que segura o conteúdo da história em seu lugar. (O espaço dentro de um copo, por exemplo, é um contexto; ele "segura" o conteúdo no lugar — água, cerveja, leite, café, chá, suco; o espaço interior de um copo

pode até conter passas, miscelâneas, nozes, uvas, etc.)

O roteirista tem aproximadamente trinta páginas para *apresentar* a história, os personagens, a premissa dramática, a situação (as circunstâncias em torno da ação) e para estabelecer os relacionamentos entre o personagem principal e as outras pessoas que habitam os cenários de seu mundo. Quando vamos ao cinema, podemos geralmente determinar — consciente ou inconscientemente — se "gostamos" ou "não gostamos" do filme nos primeiros dez minutos. Da próxima vez que for ao cinema, tente perceber quanto tempo você leva para tomar essa decisão.

Dez minutos são dez páginas de roteiro. Esta primeira unidade de ação dramática de dez páginas é a parte mais importante do roteiro, porque você tem que mostrar ao leitor quem é o seu personagem principal, qual é a premissa dramática da história (sobre o que ela trata) e qual é a situação dramática (as circunstâncias em torno da ação). Em *Chinatown,* por exemplo, ficamos sabendo nas primeiras dez páginas que Jake Gittes (Jack Nicholson), o personagem principal, é um pobre detetive especializado em "investigações discretas". E ele tem um certo instinto para isso. Na página 5 somos apresentados a uma certa Sra. Mulwray (Diane Ladd), que quer contratar Jake Gittes para descobrir "com quem meu marido está tendo um caso". Esta é a premissa dramática do filme, porque a resposta a essa questão nos introduz na história. A premissa dramática é o assunto de que o filme trata; ela fornece o impulso dramático que move a história para a sua conclusão.

Em *Witness (A Testemunha),* escrito por Earl Wallace e William Kelley, as primeiras dez páginas revelam o mundo dos Amish (religiosos tradicionalistas estabelecidos no norte dos Estados Unidos) em Lancaster County, Pensilvânia, e a morte do marido de Rachel, que motiva sua viagem, com seu filho pequeno, para a Filadélfia, onde o menino testemunha o assassinato de um policial secreto, e isso conduz ao relacionamento com o personagem principal, John Book, representado por Harrison Ford. O primeiro ato inteiro é concebido para revelar a premissa e a situação dramáticas, e o relacionamento entre uma mulher Amish e um duro tira da Filadélfia.

ATO II, ou CONFRONTAÇÃO

O Ato II é uma unidade de ação dramática de aproximadamente sessenta páginas, vai da página 30 à página 90, e é mantido coeso no contexto dramático conhecido como confrontação. Durante o segundo ato, o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar sua necessidade dramática. Veja *The Fugitive* (O *Fugitivo). A* história inteira é impulsionada pela necessidade dramática do personagem principal de levar o assassino de sua mulher à justiça. Necessidade dramática é definida como o que o seu personagem principal quer vencer, ganhar, ter ou alcançar durante o roteiro. O que o move através da ação? O que deseja o seu personagem principal? Qual a sua necessidade? Se você conhece a necessidade dramática do seu personagem, pode criar obstáculos a essa necessidade, e a história torna-se uma série de obstáculo após obstáculo após obstáculo, que seu personagem deve ultrapassar para alcançar (ou não) sua necessidade dramática.

Em *Chinatown,* uma história policial, o Ato II mostra Jack Nicholson em choque com pessoas que tentam evitar que ele descubra quem foi o responsável pelo assassinato de Hollis Mulwray e quem está por trás do escândalo da água. Os obstáculos que Jake Gittes encontra e supera ditam a ação dramática da história.

Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro.

ATO III, ou RESOLUÇÃO

O Ato III é uma unidade de ação dramática que vai do fim do Ato II, aproximadamente na página 90, ate o fim do roteiro, e é mantido coeso dentro do contexto dramático conhecido como resolução. Resolução não significa fim; resolução significa solução. Qual a solução do roteiro? Seu personagem principal sobrevive ou morre? Tem sucesso ou fracassa? Casa-se com o homem ou a mulher ou não? Vence a corrida ou não? Ganha as eleições ou não? Abandona o marido ou não? O Ato III *resolve* a história; não é o seu fim. O fim é

aquela cena, imagem ou seqüência com que o roteiro termina; não é a solução da história.

Início, meio e fim; Ato I, Ato II e Ato III. Apresentação, confrontação, resolução — as partes que compõem o todo.

Mas isso levanta outra questão: Se essas são algumas das partes que compõem o roteiro, como passar do Ato I, da apresentação, para o Ato II, a confrontação? E como passar do Ato II para o Ato III, a resolução? A resposta é simples: Crie um ponto de virada (plot point) ao final dos Atos I e II.

Um ponto de virada (plot point) é qualquer incidente, episódio ou evento que "engancha" na ação e a reverte noutra direção — neste caso, os Atos II e III. Um ponto de virada ocorre no final da Ato I, cerca das páginas 25 a 27. Ele é uma função do personagem principal. Em *Chinatown*, após a publicação no jornal de que o Sr. Mulwray foi flagrado num "ninho de amor", a Sra. Mulwray *verdadeira* (Faye Dunaway) aparece com seu advogado e ameaça processar Jake Gittes para revogar seu registro. (Esta é a situação dramática; sem registro de detetive, ele não pode trabalhar.) Mas se ela é a Sra. Mulwray verdadeira, quem era a mulher que contratou Jake Gittes? E *por quê?* E quem contratou a falsa Sra. Mulwray? E *por quê?* A aparição da verdadeira Sra. Mulwray é o Sue se "engancha" na ação e reverte sua direção para o Ato. Jake Gittes tem que descobrir quem o meteu nessa confusão e por quê. Isso acontece em torno da página 23.

Em *Witness (A Testemunha),* após John Book ter tentado todas as acareações e arquivos fotográficos policiais para identificar o assassino, ele está ao telefone e seguimos Samuel, o menino, enquanto ele passeia pela delegacia. Ele pára diante da vitrine, examina os troféus enfileirados lá dentro e entrevê o recorte de uma notícia de jornal pregada no interior. Ele olha mais próximo a foto do recorte e identifica o homem retratado como o assassino do policial secreto na página 10 do roteiro. Book olha o garoto, larga o fone, se aproxima do menino em câmara lenta e se ajoelha ao lado dele. Samuel aponta o retrato e Book meneia a cabeça em sinal de compreensão. Ele sabe quem é o assassino. Agora ele tem que entregá-lo à justiça. Este é o Ponto de Virada I (Plot Point I). Que ocorre na página 25 do roteiro.

O ponto de virada ao fim do Ato II também é um incidente, episódio ou evento que "engancha" na ação e a reverte na direção do

Ato III. Geralmente ocorre em torno da página 85 ou 90 do roteiro. Em *Chinatown,* o Ponto de Virada II (Plot Point II) é quando Jack Nicholson encontra um par de óculos no laguinho em que Hollys Mulwray foi morto, e percebe que ele pertence a Mulwray ou à pessoa que o matou. Isto conduz à resolução da história.

Em *A Testemunha,* após Book descobrir que seu parceiro foi morto, ele sabe que é hora de voltar para a Filadélfia e entregar o policial culpado à justiça. Mas antes que possa partir, ele tem que resolver seu relacionamento com Rachel.

Quando Rachel (Kelly McGillis) percebe que Book está de partida, ela coloca cuidadosamente seu chapéu no chão e atira-se para ele. Eles se beijam e abraçam e afinal cedem aos seus verdadeiros sentimentos. Este incidente completa a ação do Ato II e prepara o caminho para o Ato III, quando os assassinos aparecem para matar Book antes que ele possa denunciá-los. A ação do Ato III inteiro transcorre no tiroteio entre Book e os três policiais. Esta é a resolução do roteiro. O fim é quando Book afasta-se com o carro na estrada de barro e surgem os créditos finais.

Todos os bons roteiros correspondem ao paradigma? Sim. Mas isso não os torna bons roteiros ou bons filmes. O paradigma é uma forma, não uma fórmula. Forma é o que contém algo; é estrutura, é configuração. A forma de uma capa ou jaqueta, por exemplo, compõe-se de duas mangas, a frente e as costas. E dentro dessa forma de duas mangas, frente e costas, pode-se ter qualquer variação de estilo, material e cor, mas a forma permanece intacta.

Uma fórmula, entretanto, é totalmente diferente. Numa fórmula, certos elementos são montados de maneira a saírem *exatamente iguais* sempre. Se se coloca essa capa numa linha de montagem, cada capa será sempre exatamente a mesma, com a mesma estampa, mesmo material, mesma cor, mesmo corte. Ela não mudará, exceto pelo tamanho.

O paradigma é uma forma, não fórmula; é o que mantém a história coesa. A espinha dorsal, o esqueleto e a história é que determinam a estrutura; a estrutura não determina a história.

A estrutura dramática do roteiro pode ser definida como uma organização linear de incidentes, episódios ou eventos inter-relacionados que conduzem a uma resolução dramática.

Como você utiliza esses componentes estruturais determina a forma do seu filme. *Annie Hall (Noivo Neurótico, Noiva Nervosa),* por exemplo, é uma história contada em *flashback,* mas tem início, meio e fim bem definidos. *Last Year at Marienbad (Ano Passado em Marienbad)* também, apesar de não nessa ordem. E também *Citizen Kane (Cidadão Kane); Hiroshima, Mon Amour (Hiroshima, Meu Amor); Dance with Wolves (Dança com os Lobos); The Silence of the Lambs (O Silêncio dos Inocentes)* e *The Fugitive (O Fugitivo).*

Há somente forma, não fórmula. O paradigma é um modelo, um exemplo, um esquema conceituai; é como se parece um roteiro bem estruturado, uma visão geral dos desdobramentos do enredo, do início ao fim.

Todos os bons roteiros correspondem ao paradigma?

Os roteiros que funcionam seguem o paradigma. Mas veja por si mesmo. Assista a qualquer filme e tente determinar sua estrutura.

Alguns de vocês podem não acreditar. Você pode também não acreditar em inícios, meios e fins. Pode-se dizer que a arte, como a vida, nada mais é do que uma série de "momentos" individuais, suspensa numa espécie de meio gigantesco sem princípio e sem fim, o que Kurt Vonnegut chama de "uma série de momentos aleatórios" enfeixados de maneira casual.

Eu discordo.

Nascimento? Vida? Morte? Não são início, meio e fim?

Pense sobre a ascensão e declínio das grandes civilizações — do Egito, da Grécia, do Império Romano, crescendo da semente de uma pequena comunidade ao ápice do poder, depois desintegrando e morrendo.

Pense sobre o nascimento e morte de uma estrela, ou as origens do Universo, de acordo com a teoria do "Big Bang", com a qual a maioria dos cientistas concorda. Se houve um começo do Universo, haverá um fim?

Pense sobre as células em nossos corpos. Com que freqüência elas são renovadas, restauradas e recriadas? A cada sete anos—num ciclo de sete anos, as células em nossos corpos nascem, funcionam, morrem e renascem novamente.

Pense sobre o primeiro dia num emprego novo, o encontro de gente nova, as novas responsabilidades; você fica lá até o dia em que

decide se demitir, aposentar-se ou ser despedido.

Roteiros não são diferentes. Têm um início, meio e fim definidos.

Isto é o *fundamento da estrutura dramática.*

Se você não acredita no *paradigma,* verifique-o. Prove que estou errado. Vá ao cinema — assista a vários filmes — veja se correspondem ao *paradigma* ou não.

Se está interessado em escrever roteiros, você deve fazer isso o tempo todo. Cada filme a que você assiste transforma-se num processo de aprendizado, expandindo sua percepção e compreensão do que um filme é ou não é.

Você deve também ler o maior número possível de roteiros para expandir sua percepção de forma e estrutura. Muitos roteiros foram republicados em livro e a maioria das livrarias os vende ou pode encomendá-los. Vários estão esgotados, mas você pode verificar nas bibliotecas se existe uma seção destinada a roteiros.

Meus alunos lêem e estudam roteiros como os de *Chinatown, Network (Rede de Intrigas), Rocky (Rocky, um Lutador), Three Days of the Condor (Os Três Dias do Condor), The Hustler (Desafio à Corrupção), Annie Hall (Noivo Nerótico, Noiva Nervosa)* e *Harold and Maude (Ensina-me a Viver).* Esses roteiros são auxiliares de aprendizagem excelentes. Se não estiverem disponíveis, leia qualquer roteiro que encontrar. Quanto mais, melhor.

O *paradigma* funciona.

Ele é o *fundamento* de um bom roteiro.

* * *

Como exercício: vá ao cinema. Após o apagar das luzes e o início dos créditos, pergunte-se quanto tempo leva para que você decida se "gosta" ou "não gosta" do filme. Fique atento para a sua decisão e então olhe seu relógio.

Se encontrar um filme de que goste realmente, retorne e o assista novamente. Veja se o filme corresponde ao *paradigma.* Veja se consegue determinar a divisão de cada ato. Encontre o início, meio e fim. Note como a história é apresentada, quanto tempo você leva para descobrir o que está acontecendo e se está ou não ligado ou absorvido pelo filme. Descubra os pontos de virada (plot points) no fim dos Atos I e II e como eles conduzem à resolução.

2 - O ASSUNTO

Em que exploramos a natureza do assunto:

Qual é o ASSUNTO de seu roteiro?
Sobre o que ele trata?

Lembre-se de que um roteiro é como um substantivo — uma pessoa num lugar, vivendo sua "coisa". A pessoa é o *personagem principal* e viver sua "coisa" é a *ação.* Quando falamos sobre o assunto de um roteiro, estamos falando sobre *ação* e *personagem.*

Ação é *o que acontece;* personagem, *a quem* acontece. Todo roteiro dramatiza ação e personagem. Você tem que saber sobre que é o seu filme e o que acontece a ele ou ela. É um conceito primário para escrever.

Se você tem uma idéia sobre três caras assaltando o Chase Manhattan Bank, tem que expressá-la dramaticamente. E isso significa enfocar seus *personagens,* os três caras, e a *ação,* o assalto ao Chase Manhattan Bank.

Todo roteiro tem um assunto. *Bonnie and Clyde (Bonnie e Clyde, uma Rajada de Balas),* por exemplo, é uma história sobre a quadrilha de Clyde Barrow assaltando bancos no meio-oeste americano durante a Depressão, e seu declínio final. Ação e personagem. É essencial isolar sua idéia generalizada numa premissa dramática específica. E isso torna-se o ponto de partida do seu roteiro.

Toda história tem um início, meio e fim definidos. Em *Bonnie and Clyde,* o início dramatiza os encontros de Bonnie e Clyde e a formação de sua quadrilha. No meio, eles assaltam diversos bancos e a lei os persegue. No fim, são capturados e mortos pelas forças da sociedade. Apresentação, confrontação, resolução.

Quando articular seu assunto numas poucas frases, em termos de ação e personagem, você começará a expandir os elementos de forma e estrutura. Várias páginas podem ser escritas sobre sua história antes que você comece a pegar os elementos essenciais e resumir uma

história complexa numa ou duas frases simples. Não se preocupe. Apenas continue escrevendo e você será capaz de articular a idéia de sua história sintética e claramente.

Isso é de sua responsabilidade. Se você não sabe sobre o que é a sua história, quem saberá? O leitor? O espectador? Se você não sabe sobre o que está escrevendo, como pode esperar que outra pessoa saiba? O escritor sempre exerce a *escolha* e a *responsabilidade* para determinar a execução dramática da história. Escolha e responsabilidade — estas palavras serão um refrão familiar ao longo deste livro. Toda decisão criativa tem de ser tomada por *escolha,* não por necessidade. Se o personagem *sai andando* de um banco, é uma história. Se ele *corre* para fora do banco, é outra.

Muita gente já tem idéias para escrever roteiros. Outras, não. Como se procura e acha um assunto?

Uma idéia num jornal, ou no noticiário da TV, ou um incidente que pode ter ocorrido a um amigo ou parente podem ser assunto de um filme. *Dog Day Afternoon (Um Dia de Cão)* foi notícia de jornal antes de se tornar filme. Quando você procura um assunto, o assunto procura por você. Você o encontrará em algum lugar, em alguma hora, provavelmente quando você menos espera. Ele será seu para escrever ou não, como queira. *Chinatown* foi desenvolvido a partir de um escândalo sobre a água de Los Angeles encontrado num antigo jornal daquele período. *Shampoo* foi desenvolvido a partir de diversos incidentes ocorridos com um famoso cabeleireiro de Hollywood. *Taxi Driver* é uma história sobre a solidão de dirigir um táxi na cidade de Nova York. *Bonnie and Clyde, Butch Cassidy and The Sundance Kid (Butch Cassidy e Sundance Kid), All the President's Men (Todos os Homens do Presidente)* foram desenvolvidos a partir de pessoas reais em situações reais. Seu assunto o achará. Apenas dê-se a oportunidade de encontrá-lo. É muito simples. Acredite eni si mesmo. Apenas comece a procurar por uma ação e um personagem.

Quando pode expressar sua idéia sucintamente em termos de ação e personagem, quando pode expressá-la como um substantivo — minha história é sobre esta pessoa, neste lugar, vivendo sua "coisa" — você está começando a preparação do seu roteiro.

O próximo passo é expandir o seu assunto. Materializar as ações e concentrar no personagem amplia o enredo e acentua os detalhes.

Reúna seu material da maneira que puder. Isto será sempre para o seu benefício.

Muita gente se questiona sobre o valor, ou necessidade, de fazer pesquisa. Até onde posso opinar, pesquisa é absolutamente essencial. Todo texto exige pesquisa e pesquisa significa reunir informação. Lembre-se: a parte mais difícil de escrever é saber o que escrever.

Fazendo pesquisa — seja em fontes escritas como livros, revistas e jornais, ou através de entrevistas pessoais — você adquire informação. A informação que você coleta permite-lhe operar numa posição de escolha e responsabilidade. Você pode escolher usar parte, tudo ou nada do material que recolheu; a escolha é sua, ditada pelos termos da história. Não usá-lo porque não o possui não lhe oferece qualquer escolha, e sempre conspirará contra você e sua historia.

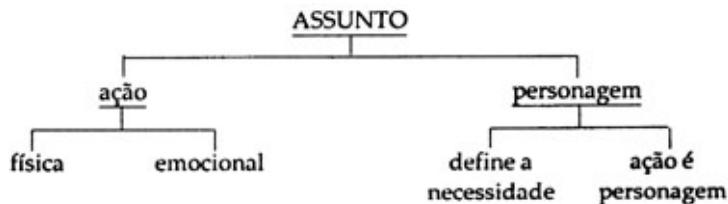
Muita gente começa a escrever com apenas uma idéia vaga e informe na cabeça. Isto funciona por cerca de 30 páginas e então desaba. Você não sabe o que fazer a seguir, ou aonde ir, e fica irritado e confuso e frustrado, e desiste.

Se for necessário ou possível empreender entrevistas pessoais, você ficará surpreso ao constatar que a maioria das pessoas deseja ajudá-lo da forma que puder e que freqüentemente larga seus afazeres para assisti-lo na procura de informação acurada. Entrevistas pessoais têm outra vantagem: podem lhe dar um ponto de vista mais imediato e espontâneo do que qualquer história de livro, jornal ou revista. E a melhor coisa que existe, depois de passar você mesmo por uma experiência. Lembre-se: quanto mais você sabe, mais pode comunicar. E ficar numa posição de escolha e responsabilidade ao tomar decisões criativas.

Recentemente, tive a oportunidade de trabalhar numa história com Craig Breedlove, antigo detentor do recorde mundial de velocidade em terra e o primeiro homem a atingir 400, 500 e 600 milhas por hora na terra. Craig criou um carro-foguete que se deslocava à velocidade de 400 milhas por hora ao longo de um quarto de milha. O sistema do foguete foi o mesmo usado para levar o homem à lua.

A história é sobre um homem quebrando o recorde mundial de velocidade na água num barco-foguete. Mas um barco-foguete não existe, pelo menos não ainda. Tive de fazer todo tipo de pesquisa sobre o meu assunto. Qual é o recorde de velocidade na água? Onde se

pode ir para quebrar o recorde? E possível que um barco-foguete quebre o recorde? Como se cronometra oficialmente a velocidade dos barcos? A velocidade de 400 milhas por hora é possível na água? De nossas conversas, aprendi sobre sistemas de foguetes, sobre o recorde de velocidade na água, e sobre como projetar e construir um barco de corrida. E dessas conversas vieram uma ação e um personagem. E uma forma de fundir fato e ficção num enredo dramático.

A regra merece repetição: quanto mais você sabe, mais pode comunicar.

Pesquisa é essencial para escrever o roteiro. Uma vez escolhido o assunto e tendo-o expressado brevemente numa frase ou duas, você pode começar a pesquisa preliminar. Determine aonde você pode ir para aumentar seu conhecimento sobre o assunto. Paul Schrader, que escreveu *Taxi Driver*, queria escrever um filme que acontecesse num trem. Ele então pegou um trem de Los Angeles a Nova York e, quando saiu do trem, percebeu que não tinha uma história. Não tinha encontrado nenhuma. Tudo bem. Escolha outro assunto. Schrader partiu para escrever *Obsession (Trágica Obsessão)* e Collin Higgins, que escreveu *Harold and Maude (Ensina-me a Viver)* partiu para escrever uma história sobre trens, *Silver Streak (O Expresso de Chicago).* Richard Brooks gastou oito meses pesquisando *Bite the Bullet (O Risco de uma Decisão)* antes de colocar uma palavra no papel. Ele fez a mesma coisa com *The Professionals* (Os *Profissionais)* e com *In Cold Blood (A Sangue Frio),* mesmo tendo sido este último baseado num livro muito bem pesquisado de Truman Capote. Waldo Salt, que escreveu *Midnight Cowboy (Perdidos na Noite),* trabalhou num roteiro para Jane Fonda intitulado *Corning Home (Amargo Regresso).* Sua pesquisa incluiu entrevistas com mais de 26 paralíticos veteranos do Vietnã, o que resultou em cerca de 200 horas de fitas gravadas.

Se você está escrevendo uma história sobre um corredor de bicicleta, por exemplo, que tipo de corredor ele é? De curta ou longa distância? Onde acontece a corrida de ciclistas? Onde você quer estabelecer sua história? Em que cidade? Existem diferentes tipos de corrida ou circuitos de corrida? Associações e clubes? Quantas competições acontecem ao longo do ano? E as competições internacionais? Isso afeta a história? O personagem? Que tipos de

bicicletas eles usam? Como se tornar um corredor de bicicleta? Estas questões devem ser respondidas antes que você comece a colocar palavras no papel.

Pesquisas lhe dão idéias, sensibilidade para as pessoas, situações e locais. Permitem que você adquira um grau de confiança, de maneira que fique sempre no controle de seu assunto, operando por escolha, não por necessidade ou ignorância.

Comece com o seu assunto. Quando pensar em assunto, pense em ação e personagem. Se traçamos um diagrama, ele se parece assim:

Há dois tipos de ação — ação *física* e ação *emocional.* Ação física é assaltar um banco, como em *Dog Day Afternoon (Um Dia de Cão);* uma perseguição de automóveis, como em *Bullit* ou *The French Connection (Operação França);* uma corrida, ou competição, ou jogo, como em *Rollerball (Os Gladiadores do Futuro).* Ação emocional é o que acontece dentro de seus personagens durante a história. Ação emocional é o centro da história em *Love Story (Uma História de Amor), Alice Doesn't Live Here Anymore (Alice não Mora mais Aqui)* e *La Notte (A Noite),* obra-prima de Antonioni sobre a desintegração de um casamento. A maioria dos filmes contém ambos os tipos de ação.

Chinatown cria um equilíbrio delicado entre ação física e emocional. O que acontece com Jack Nicholson quando ele descobre o escândalo da água é relacionado com seus próprios sentimentos sobre Faye Dunaway.

Em *Taxi Driver,* Paul Schrader queria dramatizar a experiência da solidão. Então ele escolheu como sua imagem um motorista de táxi. Um táxi, como um navio no mar, vai de porto a porto, de corrida a corrida. O taxista em seu roteiro, uma metáfora dramática, cruza a cidade sem ligações emocionais, sem raízes, sem contatos, uma

existência sozinha, solitária.

Pergunte-se que tipo de história você está escrevendo. E um filme de ação-aventura ou uma história sobre um relacionamento, uma história emocional? Uma vez que determine o tipo de ação com que está lidando, você pode penetrar no seu personagem.

Primeiro, *defina a necessidade* de seu personagem. O que o seu personagem quer? Qual sua necessidade? O que o impulsiona para a resolução de sua história? Em *Chinatown*, a necessidade de Jack Nicholson é descobrir *quem* o meteu em enrascada e *por quê.* Em *Three Days of lhe Condor (Os Três Dias do Condor),* Robert Redford precisa saber *quem* quer matá-lo e *por quê.* Você tem que definir a necessidade de seu personagem. O que ele quer?

Al Pacino assalta o banco em *Dog Day Afternoon (Um Dia de Cão)* a fim de conseguir dinheiro para uma operação de mudança de sexo em seu amante. Essa é a sua necessidade. Se o seu personagem cria um sistema para quebrar a banca em Las Vegas, quanto ele precisa ganhar antes de confirmar se o sistema funciona ou não? A necessidade de seu personagem lhe dá uma meta, uma destinação, um fim para sua história. Como o seu personagem alcança ou não essa meta torna-se a ação de sua história.

Todo drama é conflito. Se você conhece a necessidade do seu personagem, pode criar obstáculos que preencham essa necessidade. Como ele vence esses obstáculos é a sua história. Conflito, luta, vencer obstáculos são os ingredientes primários de todo drama. Da comédia também. E responsabilidade do escritor gerar conflito suficiente para manter o público, ou o leitor, interessado. A história tem sempre que mover-se para adiante, na direção de sua resolução.

E tudo isso advém de conhecer o seu assunto. Se você conhece a ação e o personagem de seu roteiro, pode definir a necessidade do personagem e então criar obstáculos para realizar essa necessidade.

A necessidade dramática de três caras assaltando o Chase Manhattan Bank está diretamente relacionada com a ação de assaltar o banco. Os obstáculos a essa necessidade criam conflito — os vários sistemas de alarme, a caixa forte, as trancas, as medidas de segurança que devem ser vencidas para que eles escapem. (Ninguém rouba um banco para ser preso!) Os personagens têm que planejar o que fazem e isso significa observação exaustiva e pesquisa, e a preparação de um

plano de ação bem coordenado antes que eles possam mesmo tentar o roubo. Os dias em que Bonnie e Clyde simplesmente roubavam um banco de passagem terminaram.

Em *Midnight Cowboy (Perdidos na Noite)*, John Voight vem para Nova York para explorar mulheres. Esta é a sua necessidade. E também seu sonho. E, até onde pode enxergar, ele vai ganhar um monte de dinheiro e satisfazer um monte de mulheres no processo.

Que obstáculos ele enfrenta imediatamente? Ele é explorado por Dustin Hoffman, perde seu dinheiro, não tem qualquer amigo ou emprego, e as mulheres de Nova York nem mesmo reparam na sua existência. Belo sonho! Sua necessidade colide de cabeça com a realidade cruel da cidade de Nova York. Isso é conflito!

Sem conflito não há drama. Sem necessidade, não há personagem. Sem personagem, não há ação. "Ação é Personagem", F. Scott Fitzgerald escreveu em *The Last Tycoon* (O *Último Magnata).* Uma pessoa *é o que faz*, não o que diz!

Quando você começar a explorar seu assunto, vai ver que todas as coisas se relacionam no seu roteiro. Nada é jogado por acaso, ou somente porque é gracioso ou inteligente. "Há uma Providência especial na queda de um pardal", Sheakespeare observou. "Para cada ação há uma reação igual e contrária" é uma lei natural do Universo. Os mesmos princípios se aplicam à sua história. E o assunto do seu roteiro.

CONHEÇA O SEU ASSUNTO!

* * *

Como exercício: encontre um assunto que você queira tratar sob forma de roteiro. Resuma-o em poucas frases em termos de ação e personagem e parta para escrever.

3 - Personagem

Em que discutimos a criação do personagem:

Como se cria um personagem?

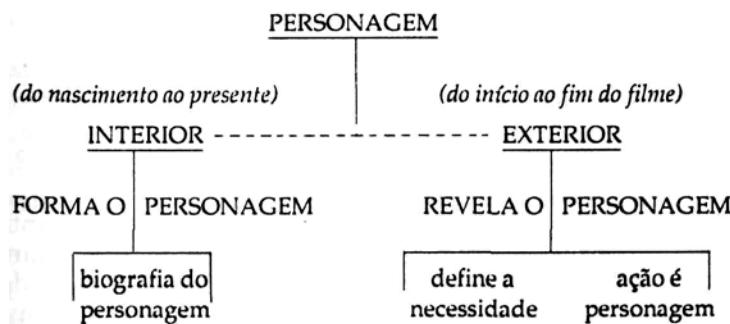
O que é personagem? Como você determina se o seu personagem vai dirigir um carro ou andar de bicicleta? Como estabelecer um relacionamento entre o personagem, sua ação e a história que está narrando?

O personagem é o fundamento essencial de seu roteiro. E o coração, alma e sistema nervoso de sua história. Antes de colocar uma palavra no papel, você tem que conhecer o seu personagem.

CONHEÇA O SEU PERSONAGEM.

Quem é o seu personagem principal? Sobre quem é a sua história? Se sua história é sobre três caras assaltando o Chase Manhattan Bank, qual dos três personagens é o *personagem principal?* Você tem de selecionar uma pessoa como personagem principal.

Qual é a personagem principal em *Butch Cassidy e Sundance Kid?* É Butch. Ele é o homem que toma as decisões. Butch tem uma ótima fala quando apresenta um dos seus usuais esquemas malucos para Sundance e Robert Redford apenas olha para Paul Newman, não diz palavra e volta-lhe as costas. E Newman resmunga para si mesmo: "Eu tenho visão e o resto do mundo usa bifocais." E é verdade. No contexto desse roteiro, Butch Cassidy *é o* personagem principal — ele é o personagem que *planeja* coisas, que *age.* Butch lidera, Sundance segue. É idéia de Butch fugir para a América do Sul; ele sabe que seus dias de fora-da-lei estão no fim, e para escapar à lei, à morte ou a ambos, eles têm de partir. Ele convence Sundance e Etta Place a irem junto. Sundance é um *grande* personagem, não o personagem *principal.* Uma vez estabelecido o personagem principal, você pode explorar maneiras de criar o retrato de um personagem encorpado, tridimensional.

Há várias maneiras de abordar caracterização, todas válidas, mas você deve escolher a que melhor lhe serve. O método esboçado a

seguir lhe dará a oportunidade de escolher o que você quer usar, ou não usar, no desenvolvimento de seu personagem.

Primeiro, estabeleça o personagem principal. Depois separe os componentes da vida dele/ dela em duas categorias básicas: *interior* e *exterior*. A vida interior de seu personagem acontece a partir do nascimento até o momento em que o filme começa. É um processo *que forma* o personagem. A vida exterior do seu personagem acontece desde o momento em que o filme começa até a conclusão da história. É um processo que *revela* o personagem.

O filme é um meio visual. Você deve encontrar maneiras de revelar os conflitos do seu personagem *visualmente*. Você não poderá revelar o que não conhece.

Daí a distinção entre *conhecer* o seu personagem e revelá-lo no papel.

Diagramado, é assim que se parece:

Comece com a vida *interior*. Seu personagem é masculino ou feminino? Se masculino, quantos anos tem quando a história começa? Onde vive? Que cidade e país? E a seguir — onde nasceu? É filho único ou tem irmãos e irmãs? Que tipo de infância teve? Feliz? Triste? Como era seu relacionamento com os pais? Que tipo de criança era? Brincalhona e extrovertida ou estudiosa e introvertida?

Ao formular seu personagem desde o nascimento, você o vê tomar corpo e forma. Persiga-o pelos anos de escola e depois na faculdade. É casado, solteiro, viúvo, separado ou divorciado? Se casado, há quanto tempo e com quem? Primeiro amor; encontro às escuras; corte demorada ou não cortejou?

Escrever é a habilidade de perguntar-se e obter respostas. Por isso

eu chamo o desenvolvimento de personagem de pesquisa criativa. Você faz perguntas e obtém respostas.

Uma vez estabelecido o aspecto interior de seu personagem numa biografia, passe para a parte *exterior* de sua história.

O aspecto *exterior* de seu personagem acontece do momento inicial do roteiro até a última palavra. É importante examinar os relacionamentos nas vidas de seus personagens.

Quem são eles e o que fazem? São felizes ou infelizes com suas vidas ou estilos de vida? Desejariam que suas vidas fossem diferentes, com outro emprego, outra esposa, ou possivelmente desejariam ser outra pessoa?

Como revelar seus personagens no papel?

Primeiro, isole os elementos ou componentes de suas vidas. Você deve criar essas pessoas em relacionamento com outras pessoas ou coisas. Todos os personagens dramáticos interagem de três formas:

1) *Eles experimentam conflito para alcançar sua necessidade dramática.* Precisam de dinheiro, por exemplo, para comprar o equipamento necessário para assaltar o Chase Manhattan Bank. Como o conseguem? Roubam-no? Assaltam outra pessoa ou loja?

2) *Eles interagem com outros personagens,* seja em antagonismo, amigavelmente ou indiferentemente. Drama é conflito, lembre-se. Jean Renoir, o famoso diretor de filmes francês, uma vez me disse que é dramaticamente mais efetivo retratar um filho-da-mãe que um cara legal. Vale a pena pensar nisso.

3) *Eles interagem consigo mesmos.* Nosso personagem principal pode ter que vencer seu medo da prisão para executar o assalto com sucesso. Medo é um elemento emocional que deve ser definido e confrontado para ser ultrapassado. Todos que fomos suas "vítimas" num momento ou outro sabemos disso.

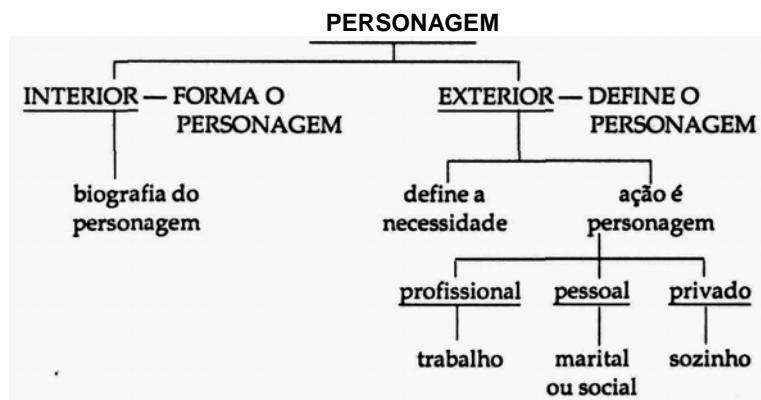
Como fazer de seus personagens gente real, multidimensional?

Primeiro, classifique a vida do personagem sob três componentes básicos — *profissional, pessoal* e *privado.*

Profissional: O que faz para viver? Onde trabalha? É o vice-

presidente de um banco? Um operário de construção? Um bêbado? Um cientista? Um gigolô? O que ele ou ela faz?

Se o personagem trabalha num escritório, o que ele faz lá? Qual o seu relacionamento com os colegas? Convivem bem? Ajudam um ao outro? Confiam um no outro? Relacionam-se fora do trabalho? Como ele se dá com o patrão? Num bom relacionamento ou com algum ressentimento pelo fato das coisas estarem do jeito que estão, ou pelo salário inadequado? Quando puder definir e explorar os relacionamentos o personagem principal com as outras pessoas de sua vida, você estará criando uma personalidade e um ponto de vista. E este é o ponto de partida da caracterização.

Pessoal: Seu personagem principal é solteiro, viúvo, casado, separado ou divorciado? Se casado, com quem? Quando? Como é o relacionamento do casal? Social ou isolado? Muitos amigos e atividade social ou poucos amigos? O casamento é sólido ou o personagem pensa em ter, ou tem, casos extraconjugais? Se solteiro, como é sua vida de solteiro? É divorciado? Há um monte de possibilidades dramáticas numa pessoa divorciada. Quando tiver dúvidas sobre o personagem, recorra à sua própria vida. Pergunte-se — se eu estivesse naquela situação, o que faria no lugar do meu personagem? Defina os relacionamentos pessoais do personagem.

Privado: O que faz seu personagem quando está sozinho? Assiste à TV? Exercita-se — corre ou pedala, por exemplo? Tem algum animal de estimação? De que tipo? Coleciona selos ou tem algum *hobby* interessante? Em suma, isto cobre a área da vida de seu personagem quando está sozinho.

Qual a *necessidade* de seu personagem? O que ele ou ela deseja no seu roteiro? *Defina a necessidade do seu personagem.* Se sua história é sobre um piloto de corridas competindo no Indianápolis 500, ele quer vencer a corrida. Esta é a sua necessidade. Em *Shampoo,* a necessidade de Warren Beaty é abrir seu próprio salão. Esta necessidade o impulsiona através da ação do roteiro. Em *Rocky (Rocky, um Lutador),* a necessidade de Rocky é estar de pé ao final dos 15 assaltos com Apollo Creed.

Uma vez definida a necessidade de seu personagem, você pode criar obstáculos a essa necessidade. Drama é conflito. A necessidade do personagem deve ficar clara, de forma que você possa criar

obstáculos a essa necessidade. Isso empresta à sua história uma *tensão dramática* que freqüentemente falta ao roteiro de um novato.

Se diagramamos o conceito de personagem, ele se parece com o exemplo a seguir:

A essência do personagem é a *ação.* Seu personagem é o que ele faz. Filmes são um meio visual e a responsabilidade o escritor é escolher uma imagem que dramatize cinematograficamente o seu personagem, você pode criar uma seqüência de diálogo num pequeno e abafado quarto de hotel, ou fazer a cena acontecer numa praia. Um é visualmente fechado; o outro é visualmente aberto e dinâmico. É a sua história, sua escolha.

Um roteiro, lembre-se, é uma história contada com imagens. E "toda imagem conta uma história", canta Rod Stewart. Imagens revelam aspectos do personagem. No clássico filme de Robert Rossen, *The Hustler (Desafio à Corrupção),* um defeito físico simboliza um aspecto do personagem. A garota interpretada por Piper Laurie é aleijada; ela caminha mancando. Ela também é uma aleijada emocional; bebe muito, não tem senso de objetivo ou propósito na vida. O andar vacilante salienta suas características emocionais — *visualmente.*

Sam Peckinpah faz isso em *The Wild Bunch (Meu Ódio Será Tua Herança).* O personagem interpretado por William Holden manca, resultado de um assalto fracassado alguns anos antes. Isso representa um aspecto do personagem de Holden, revelando que ele é "um imutável numa terra em transformação", um dos temas favoritos de

Peckinpah; um homem que nasceu dez anos mais tarde, fora de seu tempo. Em *Chinatown*, Nicholson ganha um corte no nariz porque, como detetive, ele é um "narigudo".

A deficiência física — como um aspecto da caracterização — é uma convenção teatral que remonta ao passado distante. Como exemplos, temos *Ricardo III*, ou o uso da tuberculose ou doenças venéreas que atacam os personagens das peças de O'Neill e Ibsen, respectivamente.

Forme seus personagens criando biografias para eles e depois revele-os através de suas ações e possíveis traços físicos.

AÇÃO É PERSONAGEM.

O que dizer sobre diálogo?

DIALOGO é uma função do personagem. Se você conhece o seu personagem, seus diálogos devem fluir facilmente no desdobramento de sua história. Mas muita gente se preocupa com o seu diálogo; que ele pode ser forçado e formal. E provavelmente é. E daí? Escrever diálogos é um processo de aprendizado, um ato de coordenação. Torna-se mais fácil quanto mais exercitado. E aceitável que as primeiras 60 páginas do primeiro tratamento do seu roteiro estejam cheias de diálogos forçados. Não se preocupe. Nas últimas 60 páginas eles serão suaves e funcionais. Quanto mais exercitado, mais fácil fica. Então você pode voltar ao início e suavizar os diálogos da primeira parte do roteiro.

Qual a função do diálogo?

O diálogo é relacionado com a necessidade do seu personagem, suas esperanças e sonhos.

E o que o diálogo deve realizar?

O diálogo tem que comunicar informação ou os fatos da sua história para o público. Tem que mover a história para adiante. Tem que revelar o personagem. O diálogo deve revelar conflitos entre e dentro dos personagens, estados emocionais e reversões de personalidade dos personagens; o diálogo emana do personagem.

CONHEÇA O SEU PERSONAGEM!

* * *

Como exercício: Pegue a sua idéia de assunto, de ação e personagem. Escolha o seu personagem principal e selecione dois ou três personagens importantes. Escreva biografias dos personagens entre três e dez páginas, ou mais extensas, se necessário. Comece do nascimento e chegue ao presente, até o começo da história. Isto também se aplica a vicias passadas, se você desejar.

Classifique os três P's (profissional, pessoal e privado) para criar os relacionamentos do seu personagem principal ao longo do roteiro. Pense sobre as pessoas.

4 - CONSTRUINDO UM PERSONAGEM

Em que ampliamos o processo de construção do personagem:

Tocamos nos fundamentos da criação de personagens por meio da biografia do personagem e da classificação de seus relacionamentos.

E agora?

Como pegar a *idéia* de uma pessoa, que existe de forma desordenada e fragmentada, e torná-la uma pessoa viva, de carne e osso? Uma pessoa com quem você possa relacionar-se e identificar-se?

Como "colocar vida" nos seus personagens? Como construir personagens?

É uma pergunta que poetas, filósofos, escritores, artistas, cientistas e a Igreja têm ponderado desde o início da história registrada. Não há resposta definitiva — é parte e parcela do mistério e da mágica do processo criativo.

A palavra-chave é "processo". Há um jeito de fazê-lo.

Primeiro, crie o *contexto* do personagem. Preencha-o então de *conteúdo. Contexto* e *conteúdo.* São princípios abstratos que lhe oferecem uma ferramenta valiosa no processo criativo. Eles abrangem um conceito que será usado com freqüência neste livro.

Isto *é contexto:*

Imagine uma xícara de café vazia. Olhe dentro dela. Há um espaço dentro da xícara. O *espaço* interno *contém* o café, chá, leite, água, chocolate quente, cerveja ou qualquer outro líquido que seja o *conteúdo* dessa xícara.

A xícara *contém* o café. O espaço interno da xícara que contém o café é o *contexto.*

Firme essa imagem e o conceito se tornará claro enquanto progredimos.

Exploremos o processo de construir um personagem em termos de contexto.

Primeiro — defina a NECESSIDADE do seu personagem.

O que o personagem quer alcançar, ou obter, durante o transcurso do seu roteiro?

Um milhão de dólares? Assaltar o Chase Manhattan Bank? Quebrar o recorde de velocidade na água? Ir para Nova York e tornar-se um "midnight cowboy"*, como John Voight? Manter o relacionamento com "Annie Hall"? Realizar o sonho da vida inteira de tornar-se cantora em Monterey, Califórnia, como Alice em *Alice Doesn't Live Here Anymore (Alice Não Mora Mais Aqui)?* Descobrir "o que está acontecendo", como Richard Dreyfuss em *Close Encounters of the Third Kind (Contatos Imediatos do Terceiro Grau)?* Todas essas são necessidades de personagens.

* *Literalmente, vaqueiro da meia-noite. Nesta acepção, um prostituto de origens rurais,* 26 *como o personagem do filme* Perdidos na Noite (Midnight Cowboy). *N. do T*

Pergunte a si mesmo — qual é a NECESSIDADE do seu personagem?

Faça então a biografia do personagem. Como sugerido, escreva entre três e dez páginas, ou mais, se quiser. Descubra quem é o seu personagem. Você pode querer começar com os avós de seu personagem, a fim de obter uma imagem mais nítida para si mesmo. Não se preocupe com o numero de páginas que escrever. Você está iniciando um processo que continuará a crescer e se expandir durante a preparação criativa de seu roteiro. A biografia é para você e não tem de ser obrigatoriamente incluída no roteiro. Ela é somente uma ferramenta que você usa para criar seu personagem.

Ao completar a biografia, vá para a parte *exterior* do personagem. Isole os aspectos *profissionais, pessoais* e *privados* da vida do seu personagem.

Esse é o ponto de partida. *Contexto.*

Agora, exploremos a questão O QUE É PERSONAGEM?

O que personagem?

O que todas as pessoas têm em comum? Somos o mesmo, você e eu; temos as mesmas necessidades, os mesmos quereres, os mesmos medos e inseguranças; queremos ser amados, ter pessoas como nós, ter sucesso, sermos felizes e saudáveis. Somos o mesmo, sob a pele. Certas coisas nos unem.

O que nos separa?

O que nos separa de todos os outros é o nosso PONTO DE VISTA — como vemos o mundo. Cada pessoa tem o seu ponto de vista.

PERSONAGEM É UM PONTO DE VISTA—é a maneira de olharmos o mundo. E um *contexto.*

Seu personagem pode ser pai ou mãe e, portanto, representar o ponto de vista "dos pais". Ele ou ela pode ser estudante e ver o mundo do ponto de vista "estudantil". Seu personagem pode ser um ativista político, como Vanessa Readgrave em *Julia.* Esse é o ponto de vista dela e ela dá a vida por isso. Uma dona de casa tem um ponto de vista específico. Um criminoso, um terrorista, um tira, um médico, advogado, homem rico, homem pobre, uma mulher, liberada ou não — todos apresentam *pontos de vista* individuais e específicos.

Qual é o ponto de vista do seu personagem?

E liberal ou conservador? É ambientalista? Humanista? Racista? Alguém que acredita no destino ou astrologia? Alguém que deposita sua fé em médicos, advogados, nos jornais *Wall Street Journal* e *New York Times?* Um crente nas revistas *Time, People* e *Newsweek?*

Qual o ponto de vista do personagem sobre o seu trabalho? Sobre seu casamento? Ele gosta de música? Em caso positivo, de que tipo? Esses elementos tornam-se específicos e partes integrantes do seu personagem.

Todos temos um ponto de vista — certifique-se de que seus personagens tenham pontos de vista individuais e específicos. Crie o *contexto* e o *conteúdo* surge.

Por exemplo, o ponto de vista do seu personagem pode ser o de que a matança indiscriminada de baleias e golfinhos é moralmente condenável, e ele mantém esse ponto de vista por meio de doações, serviços voluntários, freqüentando reuniões, participando de manifestações, usando uma camiseta com os dizeres SALVE AS BALEIAS E OS GOLFINHOS. Golfinhos e Baleias são duas das mais inteligentes espécies do planeta. Alguns cientistas especulam que podem ser "mais espertos que o homem". Dados científicos dão base ao fato de que um golfinho jamais feriu ou atacou um membro da espécie humana. Há numerosas histórias sobre golfinhos protegendo aviadores e marinheiros à deriva durante a Segunda Guerra Mundial contra o ataque dos tubarões. Deve haver uma maneira de preservar essas formas de vida inteligente. Seu personagem, por exemplo, pode

boicotar o consumo de atum como meio de protestar contra a matança sem sentido de baleias e golfinhos por pescadores comerciais.

Procure formas para que seus personagens sustentem e dramatizem seus pontos de vista.

O que mais é personagem?

Personagem também é ATITUDE — um *contexto*—uma maneira de agir ou sentir que revela a opinião de uma pessoa. Seu personagem tem uma atitude superior? Inferior? E uma pessoa positiva ou negativa? Otimista ou pessimista? Entusiasmado com a vida e o trabalho ou infeliz?

Drama é conflito, lembre-se — quanto mais claramente você puder definir a necessidade de seu personagem, mais fácil se torna criar obstáculos a essa necessidade, conseqüentemente criando conflito. Isso lhe dá base para criar um enredo tenso e dramático.

Esta também é uma regra efetiva em comédia. Os personagens de Neil Simon geralmente têm uma necessidade simples que detona conflito. Em *The Goodbye Girl (A Garota do Adeus),* Richard Dreyfuss representa um ator de Chicago que subloca um apartamento de um amigo em Nova York e, quando chega, encontra o apartamento "ocupado" pela mulher que dividia o imóvel com seu amigo (Marsha Mason) e sua filhinha (Quinn Cummings). Ele quer entrar, mas ela não sairá — o apartamento é dela, alega, e a posse *garante* nove décimos da lei. Este conflito é o início do seu relacionamento, baseado na atitude de cada um estar "certo".

Adam's Rib (A Costela de Adão) é outro caso em questão. Escrito por Garson Kanin e Ruth Gordon, é estrelado por Spencer Tracy e Katharine Hepburn como dois advogados — marido e esposa — opostos um ao outro no tribunal. Tracy acusa uma mulher (Judy Holliday), que responde por balear seu marido, e Hepburn a defende! E uma situação cômica magnífica que lida com questões básicas de "igualdade de direitos" para homens e mulheres. Produzido em 1949, antecipava a luta pelos direitos femininos e permanece como um clássico da comédia americana.

Defina a necessidade de seu personagem e depois crie obstáculos a essa necessidade.

Quanto mais você conhece o seu personagem, mais fácil é criar dimensão na estrutura da sua história.

O que mais é personagem?

Personagem é PERSONALIDADE. Todo personagem manifesta visualmente uma personalidade. Seu personagem é animado? Feliz, brilhante, sagaz ou extrovertido? Sério? Tímido? Retraído? De maneiras encantadoras ou deselegante, rude, rabugento, sem sabedoria ou senso de humor?

Que tipo de personalidade tem o seu personagem?

E indiferente, diabólico ou travesso? Isto são traços de personalidade — todos refletem o personagem.

Personagem também é COMPORTAMENTO. A essência do personagem é ação — o que uma pessoa faz é o que ela é.

Comportamento é ação. Imagine um personagem num Rolls Royce que sai do carro, tranca-o e atravessa a rua. Ele vê uma moeda no chão — o que ele faz? Se ele olha em torno para ver se alguém observa, não vê ninguém e se agacha para pegar a moeda, isto diz algo sobre o seu caráter. Se ele olha em torno, vê que alguém o observa e *não pega* a moeda, isto também diz algo sobre o seu caráter, dramatizado em seu comportamento.

Se você estabelece o comportamento de seu personagem dentro de uma situação dramática, pode proporcionar ao leitor ou ao público uma percepção de suas próprias vidas.

Comportamento revela muita coisa. Uma amiga minha teve a oportunidade de ir a Nova York para uma entrevista de emprego. Ela tinha sentimentos contraditórios sobre ir ou não. A entrevista era para um trabalho de prestígio e alto salário que ela queria; mas não sabia se desejava mudar-se para Nova York. Ela debateu-se com o problema por mais de uma semana e finalmente decidiu-se a ir, arrumou as malas e dirigiu até o aeroporto. Mas ao estacionar o carro no aeroporto, ela trancou "acidentalmente" as chaves dentro do automóvel — com o motor funcionando! E um exemplo perfeito de ação comportamental revelando o personagem; o fato lhe mostrou o que ela sabia o tempo todo — ela não queria ir para Nova York!

Uma cena como essa ilustra um bocado sobre personagem.

Seu personagem se irrita facilmente e reage atirando coisas, como Marlon Brando fazia em *A Streetcar Named Desire (Um Bonde Chamado Desejo)?* Ou ele fica profundamente *raivoso,* como Marlon Brando em *The Godfather (O Poderoso Chefão),* e sorri suavemente

sem demonstrar. Seu personagem se atrasa, ou se adianta, ou é pontual em seus compromissos? Seu personagem reage à autoridade da mesma forma que Woody Allen em *Annie Hall (Noivo Neurótico, Noiva Nervosa),* quando ele rasga sua carteira de motorista na cara do guarda? Toda ação e fala baseadas em traços de caráter individual expandem nosso conhecimento e compreensão do personagem.

Se você atinge um ponto no seu roteiro em que não sabe o que o personagem fará em determinada situação, recorra à sua própria vida e descubra o que você faria numa situação semelhante. Você é a melhor fonte de material que possui. Exercite-se. Se você criou o problema, pode resolvê-lo.

Acontece do mesmo jeito na nossa vida diária.

Tudo resulta de conhecer o seu personagem. O que o personagem quer alcançar durante o transcurso do roteiro? O que o move adiante para alcançar essa meta? Ou não alcançá-la? Qual a sua necessidade, ou propósito, na história? Por que ele ou ela está lá? O que quer obter? O que devemos nós, leitores ou público, sentir sobre sua gente. E sua tarefa como escritor — criar gente verdadeira em situações reais.

O que mais é personagem?

Personagem é também o que eu chamo de REVELAÇÃO. Ao longo da história entramos em contato com algo sobre o seu personagem. Em *Three Days of the Condor (Os Três Dias do Condor),* por exemplo, Robert Redford encomenda o almoço num restaurante da vizinhança. Percebemos que ele é inteligente, um escritor "com a melhor coleção de cartas de recusa do mundo", e mais tarde aceitamos dramaticamente a maneira com que ele se adapta à nova situação — alguém quer matá-lo e ele não sabe *quem* ou *por quê.* Algo nos é revelado sobre o personagem de Robert Redford no roteiro sinteticamente escrito por Lorenzo Semple Jr. e David Rayfiel.

A função do roteirista é revelar aspectos do personagem ao leitor e público. Temos de descobrir algo sobre o seu personagem. Na progressão do seu roteiro, o personagem geralmente descobre algo sobre sua complicação na história ao mesmo tempo que o público. Dessa forma, personagem e público partilham da descoberta dos pontos de virada que sustentam a ação dramática.

IDENTIFICAÇÃO também é um aspecto do personagem. O fator de reconhecimento de "eu *conheço* alguém assim" é o maior

cumprimento que um roteirista pode receber.

AÇÃO É PERSONAGEM — o que uma pessoa faz é o que ela é, não o que ela diz.

Todos os traços de caráter mencionados — ponto de vista, personalidade, atitude e comportamento — se relacionam e se interpenetrarão durante o processo de construção de seu personagem. Isto o coloca numa posição de escolha; você pode usar alguns, ou todos, ou nenhum desses traços de caráter. Saber o que são, portanto, amplia o seu comando do processo de construção do personagem.

Tudo emana da biografia do personagem; do passado de seu personagem surge um ponto de vista, uma personalidade, uma atitude, comportamento, uma necessidade e propósito.

Quando em processo de escrever, você descobrirá que se passarão entre 20 e 50 páginas antes que seus personagens comecem a falar com você, a contar o que *eles* querem *fazer* e *dizer*. Uma vez reconhecido e estabelecido o contato com as suas pessoas, elas tomarão o comando. Deixe-as fazer o que querem fazer. Confie na sua habilidade de escolher ação e direção durante a fase das "palavras sobre o papel".

Às vezes seus personagens podem alterar o enredo e você pode não saber se os deixa fazer isso ou não. Permita que o façam. Veja o que acontece. O pior que pode acontecer e você gastar alguns dias para perceber que cometeu um equívoco. É importante se equivocar; de acidentes e equívocos emana espontaneidade criativa. Se você cometeu um equívoco, simplesmente reescreva essa parte e tudo voltará ao seu lugar.

Um dos meus alunos veio a mim e disse que estava escrevendo um drama completo, com final infeliz ou "trágico". Mas, no início do terceiro ato, seus personagens começaram a agir de maneira "engraçada". Piadas começaram a surgir e a resolução tornou-se cômica, não séria. Toda vez que ele se sentava para escrever, o humor transbordava; ele não podia evitá-lo. Ele se frustrou e finalmente desistiu, em desespero.

Ele veio a mim quase que se desculpando. Honestamente, explicou, não sabia o que fazer. Sugeri que ele se sentasse e começasse a escrever. Que deixasse as palavras e diálogos surgirem como quisessem. Se fossem engraçados, que deixasse que fossem

engraçados. Que apenas escrevesse e completasse o terceiro ato. Ele poderia então ver o que tinha. Se fosse inteiramente cômico e ele não gostasse, tudo o que teria a fazer seria arquivar o material numa gaveta qualquer, voltar ao início do terceiro ato e reescrevê-lo da maneira como sempre quis.

Foi o que ele fez, e funcionou. Ele se livrou da versão cômica do terceiro ato e o reescreveu de forma séria, como queria. A comédia era algo que ele *tinha* que fazer, algo de que ele *precisava* se desvencilhar. Era o seu jeito de evitar "completar" o roteiro. Muitas vezes, escritores à beira de completar um projeto ficarão paralisados e não o finalizarão. O que você fará após ter terminado? Alguma vez você leu um livro e detestou que ele acabasse? Todos fazemos isso. Apenas reconheça isso como um fenômeno natural e não se preocupe.

Se acontecer com você, simplesmente escreva o material da maneira como ele surge. Veja o que acontece. Escrever é sempre uma aventura; nunca se *sabe* realmente o que vai aparecer. O pior que pode acontecer se você cometer algum equívoco é perder alguns dias reescrevendo algo que não funcionou!

Apenas não espere que seus personagens comecem a falar com você desde a primeira página. As coisas não são desse jeito. Se você fez sua pesquisa criativa e CONHECE SEU PERSONAGEM, experimentará alguma resistência antes de quebrar as barreiras e entrar em contato com as suas pessoas.

O resultado final de todo o seu trabalho, pesquisa, preparação e tempo de reflexão serão personagens verdadeiros, vivos e verossímeis; gente verdadeira em situações reais. 32 Esta é a meta de todos nós.

* * *

Como exercício: Examine as biografias e estabeleça um *ponto de vista* específico para o seu personagem principal e três dos personagens mais importantes. Crie uma *atitude* e pense sobre alguns traços *comportamentais* ou de *personalidade* que revelarão seus personagens. Pense sobre *contexto* e *conteúdo.* Vamos tratar disso novamente.

5 - Criação de um Personagem

Em que criamos um personagem e descobrimos uma história:

Há duas maneiras de abordar um roteiro. Uma é ter uma idéia e depois criar os personagens que caibam nessa idéia. "Três caras assaltando o Chase Manhattan Bank" é um exemplo disto. Você pega a idéia e depois "encaixa" os personagens dentro dela; um lutador desprovido de recursos que tem a oportunidade de lutar contra o campeão mundial peso pesado, como em *Rocky (Rocky, um Lutador);* um homem assaltando um banco para conseguir dinheiro para uma operação de troca de sexo, como em *Dog Day Afternoon (Um Dia de Cão);* um homem se preparando para quebrar o recorde de velocidade na água, como em *The Run (A Corrida).*

Criam-se os personagens que caibam na idéia.

A outra maneira de abordar um roteiro é criando um personagem; desse personagem emergirão uma necessidade, uma ação e uma história. Alice, em *Alice Doesn't Live Here Anymore (Alice Não Mora Mais Aqui) é* um exemplo disto. Jane Fonda teve uma idéia sobre um personagem numa situação, contou-a para seus associados e *Corning Home (Amargo Regresso)* foi criado. *The Turning Point (Momento de Decisão),* escrito por Arthur Laurents, emergiu dos personagens interpretados por Shirley MacLaine e Anne Bancroft. Crie um personagem e você criará uma história.

Uma de minhas aulas favoritas de roteiro na Sherwood Oaks Experimental College era "criação de personagem". Nós construíamos um personagem, masculino ou feminino, e criávamos uma idéia para um roteiro. Todo mundo participava com idéias e sugestões e, gradualmente, um personagem começava a se formar e nós iniciávamos a modelagem de uma história. Tomava umas duas horas e nós geralmente terminávamos com um personagem sólido e, algumas vezes, uma ótima idéia para filme.

Nós nos divertíamos e isso iniciava um processo semelhante ao caos simétrico da experiência criativa. Criar um personagem *é* um

processo e, até que o tenha finalizado e experimentado, você tenderá a tropeçar erraticamente como um cego na neblina.

Como se cria um personagem? Começávamos do esboço. Eu fazia uma série de perguntas e a turma dava as respostas. Eu pegava as respostas e dava-lhes a forma de um personagem. E, desse personagem, uma história emergia.

As vezes funcionava lindamente; aparecíamos com um personagem interessante e uma boa premissa dramática para um filme. Outras vezes não funcionava. Mas considerando o tempo que tínhamos e as circunstâncias da turma, não fazíamos feio.

Apresento a seguir uma versão editada e abreviada de uma aula que funcionou bem. As perguntas vão do geral ao específico, do *contexto* ao *conteúdo*. Ao lê-las, você pode querer substituir as respostas selecionadas pelas suas, para fazer uma história sua.

"Vamos participar de um exercício e criar um personagem", eu expliquei à turma. "Eu perguntarei e vocês suprirão as respostas."

Eles concordaram com isso, em meio a algum riso.

"Está certo", eu disse, "como vamos começar?"

"Boston", Joe gritou do fundo da sala.

"Boston?"

"É", ele disse. "Ele é de Boston!"

"Não", várias mulheres gritaram. "Ela é de Boston!"

"Está bem para mim"; perguntei se todos concordavam. Resposta positiva.

"Está bem". Nosso sujeito é uma mulher de Boston. É o nosso ponto de partida.

"Qual a idade dela?", perguntei.

"Vinte e quatro." Várias pessoas concordaram.

"Não", eu disse. Quando você escreve um roteiro, está escrevendo *para* alguém, para uma *estrela*, alguém que seja "bancável". Faye Dunaway, Jane Fonda, Diane Keaton, Raquel Welch, Candice Bergen, Mia Farrow, Shirley MacLaine, Jill Clayburgh.

Finalmente decidimos que ela tem vinte e tantos — vinte e sete, vinte e oito. Não queremos ser *tão* específicos. Se escrevemos para Jane Fonda, Diane Keaton vai recusar.

Continuamos. "Qual o seu nome?"

O nome "Sarah" surge na minha cabeça e continuamos com ele.

"Sarah o quê?"

Sarah Townsend, eu decido. Um nome é um nome.

Nosso ponto de partida torna-se Sarah Townsend, uma mulher de Boston de vinte e sete anos. Ela é o nosso assunto.

Então criamos o *contexto.*

Vamos à sua história pessoal. Em nome da simplicidade, darei apenas uma resposta de cada pergunta que fiz. Em aula, são dadas várias respostas e eu seleciono apenas uma. Sinta-se à vontade para discordar dela, se quiser; dê suas próprias respostas, crie seu próprio personagem, sua própria história.

"E seus pais", eu perguntei. "Quem é o pai dela?"

Um médico, decidimos.

Sua mãe?

A mulher de um médico.

Qual o nome do pai?

Lionel Townsend. . Quais os seus antecedentes?

Atiramos um monte de idéias no ar e finalmente ficamos com isso: Lionel Townsend pertencia ao extrato superior da sociedade de Boston. Rico, esperto, conservador, interrompeu os estudos médicos na Universidade de Boston para servir dois anos na Segunda Guerra Mundial. Após a guerra retornou, casou-se e completou a educação médica.

E a mãe de Sarah? O que era antes de tornar-se a mulher de um médico?

Professora. "O nome dela é Elizabeth", alguém diz. Bom. Elizabeth poderia estar ensinando quando encontrou Lionel, e continuou a dar aulas no segundo grau enquanto ele completava a faculdade de medicina. Quando ele começa a praticar a medicina, ela larga a profissão para tornar-se dona de casa. "Quando os pais de Sarah se casaram?", eu pergunto.

Se Sarah tem vinte e tantos, seus pais devem ter se casado depois da guerra — no fim dos anos 40. Estão casados há quase trinta anos. "Como você pode saber disso?", alguém pergunta.

"Subtração", eu respondo.

Qual é o relacionamento entre a mãe e o pai?

Consistente e, possivelmente, rotineiro. Se vale de alguma coisa, eu acrescento, a mãe de Sarah é de Capricórnio e o pai é de Libra.

Quando Sarah nasceu?

1954. Abril, é de Áries. Ela tem irmãos ou irmãs? Não, é filha única.

Lembre-se, isto é um processo. Para cada questão há muitas respostas. Se não concordar com elas, mude-as, crie seu próprio personagem.

Que tipo de infância ela teve?

Solitária. Ela queria irmãos e irmãs. Ficava sozinha a maior parte do tempo. Ela provavelmente tinha um bom relacionamento com a mãe até a adolescência. Então, como sempre, as coisas se tornaram insanas entre mãe e filha.

Qual o relacionamento entre Sarah e seu pai?

Bom, mas tenso. Possivelmente ele queria um filho em vez de uma filha; para agradar o pai, Sarah tornou-se uma traquinas.

Isso antagoniza sua mãe, é claro. Possivelmente Sarah está sempre tentando encontrar um meio de satisfazer o pai, de ganhar seu amor e afeição. Ser uma traquinas resolve esse problema, mas cria outro ao antagonizar sua mãe. Isto aparecerá mais tarde em seu relacionamento com homens.

A família de Sarah é como todas as outras famílias, mas estamos esboçando o máximo possível de detalhes de conflito com finalidades dramáticas.

Começamos a perceber a dinâmica da família Townsend. Até agora não houve muita discordância, então começamos a explorar o *contexto* de Sarah Townsend.

Eu observo que muitas mulheres jovens procuram por seus pais ou figuras de seus pais ao longo de toda a vida. É interessante usar isso como fundamento de um personagem, da mesma forma que muitos homens procuram por suas mães em muitas das mulheres que encontram. Não que isso aconteça o tempo todo. Mas *acontece;* estejamos atentos para que, possivelmente, possamos usar isso em nosso favor.

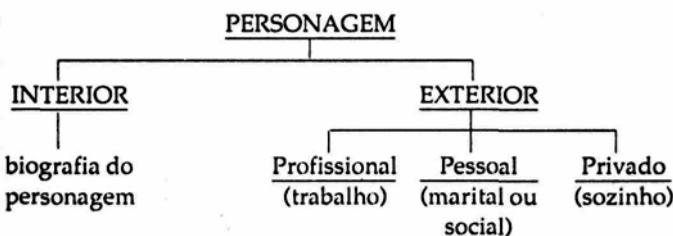
Há muita discussão a esse respeito. Explico que quando criamos um personagem temos de listar nuances de caráter, de forma que possamos escolher usá-los ou não usá-los. Digo à turma que este exercício é baseado em tentativa e erro. Vamos usar o que funciona e descartar o que não funciona.

A mãe de Sarah provavelmente a educou nas coisas da vida e, sem dúvida, advertiu-a sobre homens. Poderia dizer à filha, "Você jamais pode confiar num homem. Eles querem apenas uma coisa — o seu corpo. Eles não gostam de mulheres muito espertas". E por aí afora. O que a mãe de Sarah lhe dizia pode ser verdade para alguns de vocês, ou não. Use sua própria experiência para criar o personagem.

Ainda criança, talvez Sarah tenha expressado o desejo de tornar-se médica, como o pai, e sua mãe advertiu-a contra isso, dizendo: "Meninas, especialmente meninas de Boston, não se tornam médicas. Seja uma assistente social, professora, enfermeira, secretária, dona de casa." Como no final dos anos 50 e início dos 60, certo?

Continuemos. Que tipo de experiência escolar Sarah teve?

Ativa, social, travessa? Ela conseguia boas notas sem estudar muito. Tinha muitos amigos e era líder em rebelar-se contra muitas das políticas restritivas da escola.

A maioria dos jovens se rebela e Sarah não era exceção. Ela se forma e decide ir para Radcliffe, o que agrada à mãe, mas gradua-se em ciência política, o que irrita a mãe. Ela é socialmente ativa, tem um caso com um estudante graduado em ciência política, participa das manifestações e protestos dos anos 60. Suas ações, baseadas em sua natureza rebelde, tornam-se parte de seu caráter — um ponto de vista, uma atitude. Ela se forma em Radcliffe com o diploma de cientista social.

E agora?

Muda-se para Nova York para arranjar emprego. O pai a sustenta e é favorável à mudança. A mãe, não; se irrita. Sarah não faz o que ela quer — casar-se e aquietar-se, como convém a "uma jovem mulher de classe de Boston".

Lembrem-se, acrescento, drama é conflito. Explico que o relacionamento entre mãe e filha pode ser usado durante o roteiro. Ou pode não ser usado. Vejamos se funciona ou não antes de tomar qualquer decisão. O escritor sempre opera na posição de escolha e responsabilidade.

A mudança de Sarah para Nova York é uma encruzilhada importante na criação de nosso personagem. Até então tínhamos focalizado o *contexto* de Sarah Townsend. Agora vamos criar *conteúdo.*

Definamos as forças exteriores que se exercem sobre Sarah. Eis o diagrama:

Sarah chega à cidade de Nova York na primavera de 1972.0 que ela faz?

Arranja um apartamento. Seu pai lhe manda algum dinheiro todo mês e não conta à mãe; Sarah está por sua própria conta e prefere dessa forma. E então?

Ela arruma um emprego. Que tipo de emprego ela consegue?

Discutamos isso. Sabemos basicamente que *tipo* de pessoa Sarah é; classe média alta, independente, espírito livre, rebelde, por sua própria conta pela primeira vez e feliz com isso. Comprometida com a vida e consigo mesma.

Exploremos as forças *exteriores* que se exercem sobre Sarah.

Nova York, 1972.

Nixon está na Casa Branca. A guerra do Vietnã ainda assola; o país está num estado de exaustão nervosa. Nixon vai à China. McGovern está ganhando nas eleições primárias e existe a esperança de que "ele possa ser o homem". George Wallace é baleado num shopping center. *The Godfather* (O *Poderoso Chefão)* está sendo lançado.

Em que tipo de emprego Sarah "caberia" dramaticamente?

Um emprego no quartel-general de McGovern em Nova York. Este é um ponto de discussão. Falamos a respeito. Finalmente, explico que, para mim, esse emprego satisfaz sua natureza rebelde, reflete seu primeiro passo independente fora de casa. Satisfaz seu aspecto de ativista política, e coerente com sua formação de cientista política e constitui um motivo para a desaprovação dos pais. Ambos os pais. Estamos procurando conflito, certo?

Daqui por diante, mediante um processo de tentativa e erro, estaremos procurando por um tema, ou premissa dramática; *algo* que

mova Sarah numa direção particular para gerar uma ação dramática. O ASSUNTO *de* um roteiro, lembrem-se, *é ação* e *personagem.* Temos o personagem, agora temos de achar a ação.

É uma operação aleatória. Coisas são sugeridas, mudadas, rearranjadas, equívocos são cometidos. Direi uma coisa e me contradirei na frase seguinte. Não se preocupem com isso. Buscamos um resultado específico — uma história: temos que nos permitir "achá-la".

Nova York. 1972. Um ano eleitoral. Sarah Townsend trabalha na equipe remunerada da campanha de McGovern. Em quem os seus pais votam?

O que Sarah descobre sobre a política em sua experiência de campanha?

Que a política não é necessariamente limpa ou idealista. Talvez descubra algo de ilegal que esteja em curso — ela tomaria alguma providência a respeito?

Talvez aconteça algo, eu sugiro, que crie um problema político de grandes proporções. Talvez um namorado seu resista ao recrutamento militar e fuja para o Canadá. Ela poderia se envolver no movimento pelo retorno ao país dos refratários ao recrutamento.

Lembrem-se, estamos construindo um personagem, criando *contexto* e *conteúdo,* procurando por uma história que logo aparecerá. Crie um personagem e uma história emergirá.

Alguém diz que o pai de Sarah tem um ponto de vista diferente do dela — ele sente que os refratários ao recrutamento militar são traidores da pátria e devem ser fuzilados. Sarah argumentaria o oposto; a guerra é errada, imoral e ilegal; e as pessoas responsáveis por ela, os políticos, é que deveriam ser executadas!

Súbito, uma coisa espantosa acontece na sala. O ar se torna tenso, com uma energia pesada, enquanto aproximadamente 50 pessoas da turma polemizam em torno de suas *atitudes* e *pontos de vista* sobre algo que ocorreu vários anos atrás. As feridas, eu percebo, ainda não estão curadas. Falamos sobre o impacto do Vietnã por vários minutos. A guerra acabou, decidimos. Vamos enterrá-la.

Então alguém grita, "Watergate!" Claro! Junho de 1972. Seria um evento dramático que afetaria Sarah?

Sim. Sarah ficaria ultrajada; esse é um evento que gerará, ou

estimulará, uma resposta dramática. É um "gancho" potencial para nossa ainda não criada, não contada e indefinida história. Isto *é* um processo criativo, lembrem-se, e confusão e contradição fazem parte dele.

Dois anos e meio mais tarde, Nixon se foi, a guerra está quase no fim e o problema da anistia torna-se soberano. Sarah, em virtude de seu envolvimento político, viu e experimentou um evento original que a guiará para uma forma de resolução dramática, ainda desconhecida.

Um aluno menciona que Sarah poderia estar envolvida no movimento para trazer de volta ao país os refratários ao recrutamento com anistia irrestrita. Sarah, todos percebemos, é uma pessoa politicamente motivada. "Isso funciona?", é minha pergunta. Sim.

Sarah teria motivação suficiente para cursar escola de direito e tornar-se advogada?, pergunto.

Todo mundo responde e discutimos um bocado sobre isso. Vários membros da turma pensam que isto não funciona; não se identificam. Está bem. Estamos escrevendo um roteiro. Precisamos de um personagem maior que na vida comum; posso ver Jane Fonda, Faye Dunaway, Shirley MacLaine, Vanessa Redgrave, Marsha Mason, Jill Clayburgh ou Diane Keaton no papel da advogada. Como diz o clichê, "E comercial", o que quer que isso signifique.

Na Cinemobile, a primeira questão que meu patrão, Fouad Said, fazia sobre um roteiro, era "Sobre o quê é?" A segunda pergunta era, "Quem será a estrela?" Eu sempre respondia a mesma coisa: Paul Newman, Steve McQueen, Clint Eastwood, Jack Nicholson, Dustin Hoffman, Robert Redford, etc. Isso o satisfazia. Você não está escrevendo um roteiro para transformá-lo em papel de parede. Você o está escrevendo, espero, para vendê-lo!

Você pode ou não concordar sobre uma advogada de Boston como personagem principal de um filme. Meu único comentário é que isso funciona!

Para mim, Sarah cursa a escola de direito por uma razão específica — para ajudar a mudar o sistema político!

Uma advogada é uma escolha boa, dramática. Cabe no personagem dela ser uma advogada? Sim. Vamos seguir adiante e ver o que acontece.

Se Sarah está advogando, algo *poderia* acontecer, um evento ou

incidente que fizesse brotar o germe da história. As pessoas começam a dar sugestões. Sarah poderia trabalhar com justiça militar para ajudar os refratários ao recrutamento, uma pessoa observa. Outra diz que ela poderia trabalhar na área de direito para os pobres. Ou direito comercial, ou direito marítimo, ou direito trabalhista. Uma advogada oferece um leque variado de possibilidades dramáticas.

Uma mulher de Boston observa que Sarah poderia estar envolvida na questão dos ônibus de transporte inter-racial de estudantes entre escolas. E uma idéia muito boa. Procuramos uma premissa dramática, algo que detone uma resposta criativa, um "gancho".

Foi quando aconteceu — alguém mencionou ter ouvido uma noticia sobre uma usina de energia nuclear. E isto! Percebi que era o que estávamos procurando, o "gancho", o prêmio máximo da loteria! Sarah poderia envolver-se com uma usina de energia nuclear; talvez o problema das precauções de segurança, ou falta delas, ou o local de construção, ou o poder político em seus bastidores. Isto *é* o que estávamos procurando, eu disse — um caso para uma história exclusiva e excitante; o "gancho", ou "truque" de nosso enredo. Partilho da escolha de Sarah tornar-se uma advogada.

Todo mundo concorda. Agora expandimos as forças exteriores que se exercem sobre Sarah e começamos a dar formato a nossa história.

Suponha que tomemos a premissa de que Sarah Townsend se envolve num movimento que se opõe à construção de usinas de energia nuclear. Talvez ela descubra por meio de uma investigação que uma usina nuclear em particular é insegura. Sendo os políticos o que são, talvez um político defenda a usina a despeito dela ser perigosa. Como o caso de Karen Silkwood, de *Silkwood (Silkwood, o Retrato de uma Coragem),* alguém sugere. Certo.

Isto torna-se o "gancho" da nossa história, ou premissa dramática. (Se você não concorda, ache o seu próprio gancho!) Agora, temos que criar as especificidades, os detalhes, o *conteúdo,* e teremos o ASSUNTO para um roteiro — uma *ação* e um *personagem.*

O roteiro focalizaria o assunto de uma usina de energia nuclear, um problema de grande importância em nosso país, talvez no mundo, na próxima década.

E a história?

Recentemente, em Pleasanton, Califórnia, as autoridades fecharam

uma usina nuclear quando descobriram que estava localizada a menos de 70 metros de uma falha geológica, o epicentro de um terremoto. Você pode imaginar o que aconteceria se um terremoto demolisse uma usina nuclear? Tente colocar sua cabeça para pensar nisso!

Vamos criar o ponto de vista oposto. O que o pai dela diria sobre usinas de energia nuclear? "A energia nuclear deve trabalhar para nós", ele poderia dizer. "Em nossa crise de energia temos de pensar adiante, desenvolver uma fonte de energia para o futuro; e o futuro é energia nuclear. Apenas temos que assegurar seus padrões de segurança e criar regras e regulamentos determinados pelo Congresso e pela Comissão de Energia Atômica." E, como todos sabemos, essas decisões nem sempre são baseadas na realidade, mas na necessidade política.

Isto pode ser algo que Sarah descobre acidentalmente — possivelmente um favor político que se relaciona diretamente com uma condição de insegurança numa usina de energia nuclear. Agora, algo tem que acontecer para criar a situação dramática.

Alguém sugere que uma pessoa da usina nuclear poderia ser contaminada e o caso chega até o escritório de advocacia de Sarah, e é assim que ela se envolve no problema.

E uma sugestão muito boa! Torna-se o enredo dramático que estávamos procurando; na história, um operário é contaminado, o problema é trazido para a firma de advocacia de Sarah e ela é designada para o caso. O *ponto de virada* no fim do Ato I seria quando Sarah descobrisse que a contaminação do operário, sua doença fatal, é causada por procedimentos de segurança falhos; a despeito das ameaças e obstáculos, ela decide *fazer algo* a respeito.

O Ato I é a *apresentação* — poderíamos abri-lo com o operário sendo contaminado. Uma seqüência visualmente dinâmica. O homem desmaia no trabalho, é carregado para fora da usina, uma ambulância ruge através das ruas de Boston. Operários se reúnem, protestam; membros do sindicato se reúnem e decidem abrir um processo legal que defenderá as condições de segurança no interior da usina.

Pelas circunstâncias, situação e intento, Sarah é escolhida para cuidar do caso. Os diretores do sindicato não gostam — ela é uma mulher. As autoridades negam-lhe acesso mas ela consegue penetrar na usina de qualquer forma; descobre as condições de insegurança.

Um "tijolo" é atirado contra sua janela. São feitas ameaças. A sua firma de advocacia não pode ajudá-la. Ela procura os representantes políticos no comando, é recebida com evasivas e com explicações de que a contaminação foi um erro do próprio operário.

Os meios de comunicação começam a meter o nariz no caso. Ela descobre que há uma "ligação política" entre os padrões de segurança e a direção da usina. Talvez, alguém diz, eles descubram algum plutônio desaparecido.

Este é o *ponto de virada* no final do Ato I.

O Ato II é *confrontação.* Sarah se confronta com obstáculo após obstáculo em sua investigação, tantos obstáculos que ela suspeita de um encobrimento político. Ela não pode mais ignorar isso. Precisamos de um "interesse amoroso" — talvez ela esteja envolvida com um advogado recém-divorciado com dois filhos. Seu relacionamento torna-se tenso; ele acha que ela está "louca", "paranóica", "alucinando", e pode ser que o relacionamento dos dois não resista à tensão.

Ela experimentará conflito e resistência dos membros da firma advocatícia, pode ser advertida de que vai ser retirada do caso se persistir nessa investigação. Seus pais discordarão dela, e então ela terá conflito também nessa área. As únicas pessoas que lhe darão apoio e ajuda serão os trabalhadores da usina nuclear; eles torcem pelo sucesso dela, para que as condições de trabalho inseguras sejam publicamente expostas. Podemos usar os meios de comunicação de massa e possivelmente criar um repórter que acredita que ela deve continuar na investigação. Ele conseguirá uma matéria com isso. Talvez haja uma ligação romântica entre os dois.

E o *ponto de virada* no fim do Ato II? Deve ser um incidente ou evento, lembrem-se, que "engancha" na ação e a reverte noutra direção.

Talvez o repórter traga a ela a "prova" definitiva de que houve algum tipo de favorecimento político envolvendo muitas autoridades. Ela tem os fatos nas mãos — o que vai fazer com eles?

O Ato III é a *resolução.* Sarah, com a ajuda dos operários da usina e dos órgãos de comunicação, expõe publicamente o favorecimento político nos falhos regulamentos do governo para padrões de segurança.

A usina é fechada até que novos padrões de segurança sejam estabelecidos. Sarah é cumprimentada pela sua persistência, coragem e posição vitoriosa.

Em outras palavras, temos um final "para cima". Nossa "heroína" vence!

Há diferentes tipos de finais. Em finais "para cima", as coisas se resolvem bem. Todos vivem felizes para sempre, como em *Heaven Can Wait (O Céu Pode Esperar), Rocky (Rocky, um Lutador), Star Wars (Guerra nas Estrelas)* ou *The Turning Point (Momento de Decisão).* Em finais "tristes" ou "ambíguos", é "tarefa do público" imaginar o que acontece depois, como em *Live Easy Pieces (Cada Um Vive Como Quer), An Unmarried Woman (Uma Mulher Descasada)* ou *F.I.S.T.* Num final "para baixo", todo mundo morre: *The Wild Bunch (Meu Ódio Será Tua Herança), Bonnie and Clyde (Bonnie e Clyde, uma Rajada de Balas), The Sugarland Express (Louca Escapada).*

Se tiver dúvidas sobre como finalizar sua história, pense em termos de um final "para cima". Há maneiras melhores de finalizar seus roteiros do que ter seus personagens capturados, baleados, mortos ou assassinados. Nos anos 60 tínhamos finais "para baixo". Os espectadores dos anos 70 e 80 queriam finais "para cima". Vejam *Star Wars (Guerra nas Estrelas).* Arrecadou mais dinheiro num curto período que qualquer outro filme na história. E as duas coisas que movem Hollywood são o medo e a cobiça.

Resolva suas histórias com "finais para cima"!

Agora partimos para um título: *Precaução!*

Temos nossa história, então: Uma jovem advogada de Boston descobre falhas nas condições de segurança do trabalho numa usina de energia nuclear e, apesar da pressão política e ameaças à sua vida, consegue expor publicamente o problema. A usina é fechada até que seja reparada e existam condições de segurança.

Nada mal—considerando que gastamos menos de uma hora para criar um personagem e uma história com uma premissa dramática forte!

Temos um *personagem principal* interessante, Sarah Townsend; uma ação, a descoberta do escândalo. Temos um início, um *ponto de virada* no final do Ato I, conflito potencial no segundo ato, um *ponto*

de virada no final do Ato II e uma resolução dramática.

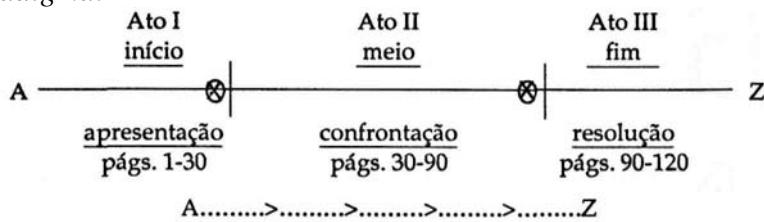
Você pode não gostar ou discordar disso — o propósito do exercício é colocar um processo em marcha, é mostrar como a criação de um personagem gera uma ação dramática que revela uma história.

Como já disse, há duas maneiras de abordar um roteiro: Criar uma idéia e "derramar" seus personagens dentro dela ou criar um personagem e deixar que a história emerja dele. A segunda abordagem é a que acabamos de usar. Tudo surgiu de "uma jovem mulher de Boston".

* * *

Como exercício: Experimente! Veja o que acontece.

6 - FINAIS E INÍCIOS

Em que estabelecemos a importância de finais e inícios:

Pergunta: Qual a melhor maneira de começar seu roteiro?

Mostrar o personagem no trabalho? Num relacionamento? Se exercitando? Na cama, sozinho ou com alguém? Dirigindo? Jogando golfe? No aeroporto?

Até agora discutimos princípios abstratos da redação do roteiro em termos de ação e personagem. Neste ponto, deixamos para trás esses conceitos gerais e nos movemos para componentes específicos e fundamentais do roteiro.

Voltemos atrás. Começamos com a idéia de que um roteiro é como um *substantivo* — sobre uma *pessoa*, ou pessoas, num *lugar*, ou lugares, vivendo sua *"coisa"*. Todos os roteiros têm um *assunto* e o assunto de um roteiro é definido como a *ação* que acontece e o *personagem* para quem ela acontece. Há dois tipos de ação—ação *física* e ação *emocional;* uma perseguição de carro e um beijo. Discutimos personagem em termos de *necessidade dramática* e dividimos o conceito de *personagem* em dois componentes — *interior* e *exterior;* a vida de seu personagem desde o nascimento até o fim do filme. Falamos sobre a *construção* de personagens e apresentamos a idéia de *contexto* e *conteúdo.*

E agora? Para onde vamos? O que acontece depois? Veja o *paradigma:*

O que você vê?

DIREÇÃO — é isso. Sua história *move-se para adiante* de A a Z;

da *apresentação* à *resolução.* Lembre-se da definição de *estrutura* de roteiro: "uma progressão *linear* de incidentes *relacionados,* episódios e eventos que conduzem a uma resolução dramática".

Isso significa que sua história *move-se para adiante* do início para o fim. Você tem dez páginas (dez minutos) para estabelecer três coisas para seus leitores ou público: (1) *quem é* o seu personagem principal? (2) *qual* a premissa dramática — isto é, do que trata o roteiro? e (3) qual é a *situação* dramática — as circunstâncias dramáticas em torno de sua história?

Então — qual a melhor maneira de começar o seu roteiro?

CONHEÇA O SEU FINAL!

Qual *é o* final de sua história? Como ela é *resolvida?* Seu personagem sobrevive ou morre? Casa-se ou divorcia-se? Foge com o produto do assalto ou é capturado? Fica de pé após dez assaltos contra Apollo Creed ou não? Qual é o final do seu roteiro?

Muita gente não acredita que se necessita do final antes de começar a escrever. Escuto argumento atrás de argumento, discussão após discussão, debate atrás de debate. "Meus personagens", as pessoas dizem, "vão determinar o final". Ou "Meu final surgirá da minha história". Ou "Vou saber o meu final quando chegar lá".

Besteira!

Esses finais não funcionam e não são muito eficientes quando funcionam; freqüentemente fracos, pesados, força-os, são uma frustração, em vez de uma explosão emocional. Pense nos finais de *Star Wars (Guerra nas Estrelas*), *Heaven Can Wait (O Céu Pode Esperar)* ou *Three Days of the Condor (Os três Dias do Condor);* fortes e conclusivos, definitivamente resolvidos.

O final é a primeira coisa que você deve saber antes de começar a escrever.

Por quê?

É óbvio quando você pensa sobre isso. Sua história sempre move-se para adiante — ela segue um caminho, uma direção, uma linha de desenvolvimento do início ao fim. E *direção é* uma *linha de desenvolvimento, o caminho que alguma coisa percorre.*

SAIBA O SEU FINAL!

Você não tem que saber detalhes específicos, mas tem que saber *o que acontece.*

Uso o exemplo da minha própria vida para ilustrar isso.

Houve um momento em minha vida em que eu não sabia o que queria fazer ou ser. Tinha terminado o secundário, minha mãe tinha morrido recentemente, como o meu pai, alguns anos antes, e eu não queria me enfurnar num emprego ou partir para uma faculdade. Eu não sabia o que queria, então decidi viajar pelo país. Na época, meu irmão mais velho estava na escola de medicina em St. Louis e eu sabia que poderia me hospedar com ele ou poderia visitar amigos no Colorado e em Nova York. Então, numa manhã, eu simplesmente entrei em meu carro e rumei para o leste na Rodovia 66.

Eu não sabia para onde ia até que chegasse lá. Preferia assim. Passei por bons e maus momentos e amei isso; eu era como uma nuvem ao vento, vagueando sem meta ou propósito.

Fiquei assim por quase dois anos.

Um dia, dirigindo através do deserto do Arizona, percebi que já tinha passado por aquela estrada antes. Tudo estava do mesmo jeito, mas diferente. Era a mesma montanha no mesmo deserto estéril, mas dois anos mais tarde. Na realidade, eu não tinha rumo. Gastei dois anos tentando colocar a cabeça no lugar e ainda não tinha propósito, meta, objetivo, destino ou *direção,*. De súbito eu vi meu futuro — ele não estava em lugar algum.

Percebi que o tempo voava, quase que como numa viagem de ácido, e sabia que tinha de "fazer" alguma coisa. Então parei de vagar e voltei para a escola. Pelo menos eu teria uma graduação após quatro anos, o que quer que isso significasse! Claro, não funcionou dessa maneira — nunca funciona.

Quando você viaja, *está indo a algum lugar;* tem um destino. Se vou para São Francisco, esse é o meu destino. Como chegarei lá é uma questão de escolha. Posso ir de avião, dirigindo, de ônibus, de trem, de motocicleta, bicicleta, correndo, marchando ou andando.

Posso *escolher* como chegar lá.

O mesmo princípio se aplica a seu roteiro. Qual é o final do seu roteiro? Como sua história se resolve?

Bons filmes são sempre resolvidos — de um jeito ou de outro. Pense sobre isso.

Quais os finais de *Close Encounters of the Third Kind (Contatos Imediatos do Terceiro Grau)? Bonnie and Clyde (Bonnie e Clyde,*

uma Rajada de Balas)? An Unmarried Woman (Uma Mulher Descasada)? Red River (Rio Vermelho)? Looking for Mr. Goodbar (À Procura de Mr. Goodbar)? Saturday Night Fever (Nos Embalos de Sábado a Noite)? Three Days of the Condor (Os Três Dias do Condor)? Alice Doesn't Live Here Anymore (Alice Não Mora Mais Aqui)? Butch Cassidy and the Sundance Kid (Butch Cassidy e Sundance Kid)? The Treasure of Sierra Madre (O Tesouro de Sierra Madre)? Casablanca? Annie Hall (Noivo Neurótico, Noiva Nervosa)? The Goodbye Girl (A Garota do Adeus)? Corning Home (Amargo Regresso)? Jaws (Tubarão)? Heaven Can Wait (O Céu Pode Esperar)?

Os dias dos finais ambíguos acabaram. Sumiram. Ficaram nos anos 60. Hoje, o público quer uma resolução bem definida. Seus personagens escapam ou não? Fazem o relacionamento dar certo ou não? A "Estrela da Morte" é destruída, a raça vence ou perde?

Qual é o final do seu roteiro?

E, por final, quero dizer resolução. Como ele é resolvido? Uma boa ilustração é *Chinatown.* Foram três tratamentos de roteiro, três finais e duas resoluções diferentes.

O primeiro tratamento de *Chinatown é* muito mais romântico que os outros. A voz de Jake Gittes abre e fecha a história com uma narração, do jeito que Raymond Chandler faz na maioria de suas histórias. Quando Evelyn Mulwray entra na vida de Jake Gittes, ele se envolve com uma mulher de uma classe diferente; ela é rica, sofisticada e linda, e ele se arrasta de paixão por ela. Perto do fim da história, quando ela descobre que o pai dela, Noah Cross (John Huston), tentou contratar Gittes para encontrar a filha/neta dele, percebe que nada o impedirá de alcançar a menina e então prepara-se para matar o pai. Ela sabe que é a única solução. Ela telefona a Noah Cross e diz-lhe que a encontre numa área deserta da costa próximo a San Pedro. Quando Cross chega chove torrencialmente, e enquanto ele caminha pela estrada barrenta procurando por sua filha, ela pisa fundo no acelerador de seu carro tentando atropelá-lo. Ele escapa por pouco e corre para uma área de pedestres próxima. Evelyn salta do carro, saca uma arma e começa a persegui-lo. Tiros são disparados. Ele se protege atrás de uma grande placa de madeira que anuncia "isca fresca". Evelyn o avista e atira contra a placa. Sangue se mistura com

a água da chuva e Noah Cross cai de costas, morto.

Poucos momentos mais tarde, Gittes e o tenente Escobar chegam ao local e então cortamos para várias cenas da moderna Los Angeles e do vale de San Fernando. A voz de Gittes narra que Evelyn Mulwray ficou quatro anos na prisão por ter matado o pai, que ele está tentando trazer a filha/irmã dela em segurança de volta para o México e que o esquema de especulação com a terra tão brilhantemente concebido por Noah Cross resultou num lucro de aproximadamente 300 milhões de dólares. A resolução deste primeiro tratamento é que a justiça e a ordem prevalecem; Noah Cross tem o que merece e a fraude e corrupção do escândalo da água são responsáveis pelo que Los Angeles é hoje.

Esse foi o primeiro tratamento.

Naquele ponto, Robert Evans, o produtor, também responsável por *The Godfather* (O *Poderoso Chefão)* e *Love Story (Uma História de Amor),* incorporou Roman Polanski como diretor. Polanski tinha idéias próprias sobre *Chinatown.* Mudanças foram discutidas, e feitas, e as relações entre Polanski e Robert Towne, o roteirista, tornaram-se tensas e difíceis. Eles discordavam sobre muitas coisas, principalmente sobre o final que Polanski queria, em que Noah Cross escapava sem responder por assassinato. O segundo tratamento, portanto, sofreu alterações consideráveis. É menos romântico, a ação é mais bem preparada e sintética e o foco da resolução mudou substancialmente. O segundo tratamento é muito parecido com o roteiro final.

Noah Cross escapa da responsabilidade de assassinato, corrupção e incesto, e agora Evelyn Mulwray torna-se a vítima inocente que paga pelos crimes do pai. O ponto de vista de Towne em *Chinatown é* que aqueles que cometem certos tipos de crimes, como assassinato, roubo, estupro ou incêndio proposital, são punidos com a prisão, mas os que cometem crimes contra toda uma comunidade são freqüentemente premiados com nomes de ruas ou placas dedicadas a eles na prefeitura. Los Angeles literalmente deve sua sobrevivência ao escândalo da água conhecido como A Violação do Vale Owens; este é pano de fundo do filme.

O fim do segundo tratamento agora apresenta Gittes planejando encontrar Evelyn Mulwray no bairro chinês; ele acertou tudo para que

ela seja levada para o México por Curly (Burt Young), o homem da cena de abertura, e sua filha/irmã está esperando no barco. Gittes descobrira que Cross é o homem por trás dos assassinatos e do escândalo da água, e quando o acusa, Cross o faz prisioneiro; eles partem para o bairro chinês. Quando chegam, Cross tenta deter Evelyn, mas Gittes consegue dominar o homem mais velho. Evelyn corre com seu carro mas é bloqueada por Escobar. Gittes faz um movimento brusco e arremete contra o policial; durante a luta, Evelyn foge dirigindo. Tiros são disparados e ela é morta, baleada na cabeça.

A última cena mostra Noah Cross chorando sobre o corpo de Evelyn enquanto um Gittes apalermado diz a Escobar que Cross é o homem "responsável" por tudo.

O final do terceiro tratamento foi modificado para acentuar o ponto de vista de Towne, mas a resolução é a mesma do segundo tratamento. Gittes é levado para o bairro chinês, mas Escobar já está lá, prende o detetive particular por encobrir evidências e o coloca em algemas. Quando Evelyn chega com sua filha/irmã, Cross aborda a menina. Evelyn lhe diz que fique distante e, quando ele desobedece, ela saca uma arma e o baleia no braço. Ela entra no carro e arranca. Loach, o policial, atira, e Evelyn é morta, baleada através do olho. (Sófocles faz com que Édipo arranque os próprios olhos quando percebe que cometeu incesto com sua mãe.)

Horrorizado com a morte de Evelyn, Cross enlaça sua filha/neta com braços protetores e a carrega à força para longe, para dentro da escuridão.

Noah Cross escapa impune a tudo; assassinato, o escândalo da água, o rapto da menina. "Você tem de ser rico para matar alguém, qualquer um, e escapar impune", Gittes diz a Curly na cena de abertura.

A *resolução* deve estar clara em sua mente antes que você escreva qualquer palavra no papel; ela é um *contexto,* ela *segura* o final no lugar.

O mesmo princípio se aplica a uma receita. Quando você cozinha algo, você não mistura as coisas e espera para ver no que dá! Você sabe o que vai cozinhar antes de entrar na cozinha; tudo o que você tem a fazer é cozinhar.

Sua história é como uma jornada, o final é o destino. Ambos se

relacionam.

Cat Stevens resume tudo isso em sua canção *Sitting:*

A vida é como um labirinto de portas
e elas se abrem para o lado em que você está.
Apenas mantenha-se fazendo força, rapaz, tente o máximo
*você pode terminar onde começou.**

** Life is like a maze of doors,*
and they open from the side you're on
Just keep on pushin' hard, boy, try as you may,
you might wind up where you started from.

Os chineses dizem que "a mais longa das jornadas começa com o primeiro passo", e em muitos sistemas filosóficos "finais e inícios" se tocam; como no conceito de Yin e Yang, dois círculos concêntricos juntos, unidos para sempre, opostos para sempre.

Finais e inícios se relacionam, e esse princípio pode ser aplicado ao roteiro. *Rocky (Rocky, um Lutador) é* um caso típico. O filme começa com Rocky combatendo um oponente; e termina com ele lutando contra Apollo Creed pelo título de campeão mundial peso pesado.

Na vida, o fim de uma coisa é geralmente o início de outra. Se você é solteiro e se casa, está finalizando uma forma de viver e começando outra. Se é casado e se divorcia, separa ou fica viúvo, o mesmo princípio permanece verdadeiro; de viver com alguém, você passa a viver sozinho. Um final é sempre um início e um início é realmente um final. Tudo se relaciona num roteiro, como na vida.

Se você encontrar uma' maneira de ilustrar isso em seu roteiro, será para seu benefício. *The Sugarland Express (Louca Escapada),* escrito por Hal Barwood e Matthew Robbins, faz isso bem.

O filme começa no cruzamento de uma estrada de pista dupla. Um ônibus interestadual encosta numa parada e Goldie Hawn desce e caminha pela estrada enquanto surgem os primeiros créditos.

A história progride. Ela liberta o marido de uma cadeia para raptar seu filho dos pais adotivos; eles fazem um patrulheiro rodoviário de refém e então continuam a ser caçados pela lei até que, finalmente, ele é morto. (Início, meio e fim, certo?)

Um tiroteio termina o filme. A câmara panoramiza e a última

imagem é o cruzamento de uma rodovia de duas pistas. Uma rodovia vazia abre o filme e uma rodovia vazia o conclui.

The Hustler (Desafio à Corrupção) começa com Paul Newman chegando para jogar sinuca com Minnesota Fats; e termina com Newman deixando a sala de sinuca após vencer o jogo, um exílio auto-imposto do mundo da sinuca. O filme abre com um jogo de sinuca e fecha com um jogo de sinuca.

Em *The Three Days of the Condor (Os Três Dias do Condor),* a primeira fala de Robert Redford levanta a premissa dramática do filme inteiro: "Alguma coisa para mim na cartucheira, Dr. Lapp?" A resposta a essa pergunta resulta no assassinato brutal de várias pessoas e em Redford quase perdendo a vida. Ele descobriu uma "CIA" dentro da CIA — e ele não sabe disso até o fim do filme. Sua descoberta é a chave final que resolve o filme.

O final de *Condor,* escrito por Lorenzo Semple Jr. e David Rayfiel, do romance *Six Days of the Condor (Seis Dias do Condor),* de James Grady, é um exemplo excelente de resolução de história. Habilmente dirigido por Sydney Pollack, é um filme de suspense veloz, bem construído, que funciona em todos os níveis — a atuação é excelente, a cinematografia eficiente, a montagem sintética e sem excessos; não há "gordura" no filme. É um dos meus filmes preferidos para dar aula e corresponde perfeitamente ao *paradigma.*

Ao final do filme, Redford descobriu as pistas do misterioso Lionel Atwood — um executivo de alto nível na CIA — mas ele não sabe *quem* é Lionel Atwood e quais as suas conexões, se existem, com os assassinatos cometidos. Na "cena de resolução", Redford estabelece que Atwood é o homem que ordenou os assassinatos; que ele é o responsável por estabelecer uma célula secreta da CIA dentro da CIA por causa das palavras "campos de petróleo". Estabelecido isto, Max von Sydow, o assassino contratado do submundo da inteligência, aparece e abruptamente mata Atwood. Ele agora está de volta ao emprego na "companhia", a CIA. Redford respira mais aliviado; está vivo. "Pelo menos por enquanto", von Sydow relembra.

Não há pontas desamarradas. Tudo é resolvido dramaticamente, em termos de ação e personagem; todas as questões levantadas são respondidas. A história está completa.

Os cineastas adicionaram uma cena no final. Robert Redford e

Cliff Robertson de pé diante do edifício do jornal The New York Times e Redford dizendo que se qualquer coisa acontecer com ele, o *Times* tem a história. Mas "eles a publicarão?", Robertson pergunta.

E uma boa pergunta.

Escurece. Fim.

A cena final não é a resolução do filme; ela simplesmente afirma um ponto de vista dramático. É "nosso" governo, o filme diz: Nos, o povo, temos o direito de saber o que acontece nas escaramuças do governo.

Nós temos que exercer isso.

Finais e inícios; dois lados da mesma moeda.

Escolha, estruture e dramatize seu final cuidadosamente. Se puder relacionar o início com o final, isto acrescenta um belo toque cinematográfico. Abra com uma cena num rio e termine no oceano; da água para a água. Ou de estrada para estrada, da alvorada para o pôr-do-sol. Algumas vezes você poderá fazer isso, outras não. Veja se funciona; caso positivo, use a solução; se não, livre-se dela.

Quando você sabe o seu final, pode escolher efetivamente o início.

Qual *é o* início do seu roteiro? Como ele começa? O que você escreve depois do título?

Se você determinou seu final, pode escolher um incidente ou evento que o conduza ao fim. Você pode revelar seu personagem no trabalho, no lazer, sozinho ou com alguém, em missão de negócios ou prazer. O que acontece na primeira cena do filme? Onde ela transcorre?

Há várias maneiras de começar o seu roteiro. Você pode "capturar" o público com uma seqüência de ação visualmente excitante, como em *Star Wars (Guerra nas Estrelas).* Ou pode criar uma interessante apresentação de personagem, como Robert Towne faz em *Shampoo:* um quarto na penumbra, murmúrios e gritinhos de deleite prazeroso — o telefone toca alto, insistente, abalando a atmosfera. É outra mulher — para Warren Beatty, que está na cama com Lee Grant. Isto nos mostra tudo o que precisamos saber sobre seu caráter.

Shakespeare é um mestre das aberturas. Tanto pode abrir com uma seqüência de ação, como a do fantasma no terraço em *Hamlet,* ou a das bruxas em *Macbeth,* quanto com cenas que revelam algo sobre o personagem: Ricardo III é corcunda e lamenta o "inverno da nossa

infelicidade"; Lear exige saber o quanto suas filhas o amam, em termos de dólares e centavos. Antes que *Romeu e Julieta* comece, o coro aparece, exige silêncio e resume a história dos "amantes sob uma estrela adversa".

Shakespeare conhecia seu público; os espectadores rudes de pé na platéia, os pobres e oprimidos, bebendo livremente, falando tumultuosamente com os atores se não gostassem da ação no palco. Ele tinha que "capturar" sua atenção e atraí-la para a ação.

Uma abertura pode ser visualmente ativa e excitante, capturando o público imediatamente. Outro tipo de abertura é expositório, de andamento lento no estabelecimento de personagens e situação.

Sua história determina o tipo de abertura que você escolhe.

A invasão do edifício Watergate abre *All the President's Men (Todos os Homens do Presidente); é* uma seqüência tensa e excitante. *Close Encounters of the Third Kind (Contatos Imediatos do Terceiro Grau)* abre com uma seqüência dinâmica, misteriosa, porque não sabemos o que está se passando. *Julia* tem atmosfera, é reflexivo, estabelecendo as mágoas do personagem de dentro das fibras da memória. *An Unmarried Woman (Uma Mulher Descasada)* abre com uma discussão e depois *revela* a vida da mulher *casada,* Jill Clayburgh.

Escolha bem a sua abertura. Você tem dez páginas para seduzir o leitor, ou o público; se você abrir com uma seqüência de ação como em *Rocky (Rocky, um Lutador),* escreva-a em no máximo oito páginas e depois estabeleça sua história.

Onde colocar os "créditos" é uma decisão da finalização, não do roteiro. Determinar a colocação de créditos é a última coisa feita num filme, e é uma decisão para o diretor e o montador. Se é uma dinâmica montagem de créditos ou simplesmente cartelas de letras brancas sobre fundo preto, créditos não são decisão sua. Você pode escrever "início dos créditos" ou "fim dos créditos", se quiser, mas isso é tudo. Escreva o roteiro, não se preocupe com os créditos.

"As primeiras dez páginas"

As primeiras dez páginas de seu roteiro são as mais absolutamente cruciais. Nas dez primeiras páginas o leitor saberá se sua história funciona ou não; se foi bem apresentada ou não. Este é o trabalho do

leitor.

Como chefe do departamento de histórias da Cinemobile, eu estava sempre 70 roteiros atrasado. A pilha sobre a minha mesa raramente era menor. Quando eu estava quase dando conta deles, outra pilha de roteiros aparecia sem que eu soubesse de onde — de agentes, produtores, diretores, atores, estúdios. Eu lia tantos roteiros maçantes e mal escritos que podia dizer pelas primeiras dez páginas se a história estava apresentada corretamente. Eu dava ao roteirista 30 páginas para apresentar a história; se até aí a tarefa não estivesse completa, eu pegava o próximo roteiro da pilha. Eu tinha muita leitura a fazer para desperdiçar meu tempo lendo um roteiro que não funcionasse. Eu lia três roteiros por dia. Não tinha tempo para *esperar* que o escritor fizesse seu trabalho; ou ele apresentava sua história ou não. Se não, eu atirava o roteiro numa grande lata de lixo que servia como "arquivo para devoluções".

Assim é a indústria do entretenimento.

Ninguém vende um roteiro em Hollywood sem a ajuda de um leitor. Em Hollywood, "ninguém lê"; produtores não lêem, leitores lêem. Há um elaborado sistema de filtragem de roteiros nesta cidade. Todo mundo diz que vai ler o seu roteiro no fim de semana, e jsso significa que vão dar o seu roteiro para que alguém o leia nas próximas semanas; um leitor, uma secretária, uma recepcionista, uma esposa, namorada, assistente. Se a leitora disser que "gosta" ao roteiro, a pessoa procurará outra opinião ou examinará ela mesma as primeiras páginas, dez paginas, para ser exato.

Você tem dez páginas para capturar o seu leitor. O que você fará com elas?

Digo a todos em minhas aulas de roteiro que devem ver o maior número de filmes possível. Pelo menos dois filmes por semana. Em cinemas. Se você não tem dinheiro para isso, pelo menos um filme no cinema e outro na TV.

E muito importante que você assista a filmes. Todos os tipos de filmes; bons, maus, estrangeiros, antigos, novos. Cada filme que você vê torna-se uma experiência de aprendizado; se você examiná-lo, isso gerará um processo que lhe dará uma percepção ampliada do roteiro. Um filme deve ser visto como uma sessão de trabalho; fale sobre ele, discuta-o, verifique se ele corresponde ao *paradigma* ou não.

Quando você vai ao cinema, por exemplo, quanto tempo leva até que decida se gosta ou não do filme? Após o apagar das luzes e o começo do filme, quanto tempo leva para tomar uma decisão, consciente ou inconscientemente, de que o filme vale o preço do ingresso?

E você *toma* essa decisão, esteja consciente dela ou não.

Você já sabe a resposta.

Dez minutos. Em dez minutos você estará tomando uma decisão sobre o filme a que assiste. Confira. Da próxima vez que for ao cinema, perceba quanto tempo leva até que você decida se gosta ou não do filme. Olhe no relógio.

Dez minutos são dez páginas. Seu leitor ou público ou estará junto com você ou não. Como você constrói e estrutura sua abertura vai influenciar a reação do leitor e do espectador.

Você tem dez páginas para estabelecer três coisas: (1) *quem é* seu personagem principal? (2) *qual* a premissa dramática — isto é, sobre o que é a sua história? e (3) qual é a *situação* dramática do seu roteiro — as circunstâncias dramáticas em torno da sua história?

Citizen Kane (Cidadão Kane) ilustra isso perfeitamente. O filme abre com Charles Foster Kane (Orson Welles) morrendo sozinho num grande palácio chamado Xanadu. Ele segura um peso de papel de brinquedo. O peso de papel solta-se de sua mão e rola sobre o assoalho, a câmara demora-se sobre ele mostrando um garoto com seu trenó e sobre isso ouvimos as últimas palavras de Kane: "Rosebud... Rosebud".

Quem é Rosebud? *O que é* Rosebud? A resposta a essa pergunta é o assunto do filme. Ele poderia ser chamado de uma "história policial emocional". A vida de Charles Foster Kane é revelada pelo repórter que tenta achar o sentido e o significado de "Rosebud".

A última cena do filme mostra um trenó sendo queimado num incinerador gigante; enquanto as chamas o devoram, vemos a palavra "Rosebud" aparecer, simbolizando a infância perdida por Charles Foster Kane para que ele se tornasse o que foi.

Você tem dez páginas para "capturar" seu leitor e 30 páginas para apresentar sua história.

Finais e inícios são essenciais para um roteiro bem construído. Qual a melhor maneira de começar o seu roteiro?

CONHEÇA O SEU FINAL!

* * *

Como exercício: Determine o final do seu roteiro e depois esboce sua abertura. A primeira regra para a abertura é: Ela funciona? Movimenta a história? Estabelece o personagem principal? Afirma a premissa dramática? Apresenta a situação? Apresenta um problema que seu personagem deve confrontar e superar; mostra a necessidade do seu personagem?

7 - A APRESENTAÇÃO

Em que discutimos a importância das primeiras dez - páginas de Chinatown:

Tudo se relaciona num roteiro, por isso torna-se essencial introduzir os componentes da sua história desde o início. Você tem dez páginas para capturar ou fisgar o leitor, então tem que apresentar sua história imediatamente.

Quero dizer, desde a primeira página, da primeira palavra. O leitor tem que saber o que se passa imediatamente. Truques ou ilusionismos não funcionam. Você tem que apresentar a informação da história de forma visual. O leitor tem que saber *quem é* o seu personagem principal, *qual* a *premissa* dramática, isto é, sobre o que trata o filme, e a *situação* dramática — as circunstâncias que rodeiam a ação.

Estes três elementos devem ser introduzidos nas primeiras dez páginas, ou imediatamente após uma seqüência de ação como em *The Raiders of the Lost Ark (Os Caçadores da Arca Perdida).* Digo aos alunos em minhas oficinas e seminários que devemos abordar as primeiras dez páginas do roteiro como uma *unidade,* ou *bloco,* de ação dramática. Elas são a unidade que apresenta tudo o que se segue, e portanto devem ser planejadas e executadas com boa eficiência e sólido valor dramático.

Não há melhor ilustração para isso do que o roteiro de Robert Towne para *Chinatown.* Towne é um mestre na apresentação de sua história e personagens. Ele trama com habilidade e precisão, camada por camada, e quanto mais leio o roteiro mais percebo quão bom ele realmente é.

Até onde posso afirmar, *Chinatown é* o melhor roteiro americano escrito durante os anos 70. Não que seja melhor que *Godfather I (O Poderoso Chefão)* ou *Apocalypse Now* ou *All the President's Men (Todos os Homens do Presidente)* ou *Close Encounters of the Third Kind (Contatos Imediatos do Terceiro Grau),* mas como experiência

de leitura, a história, a dinâmica visual, o cenário, os antecedentes, o subtexto de "Chinatown" são tramados de forma a criar uma sólida unidade dramática de uma história contada em imagens.

Da primeira vez que vi o filme, fiquei entediado, cansado e cochilei durante a projeção. Pareceu-me um filme muito frio e distante. Eu o revi e senti que era um bom filme, mas nada espetacular. Então, numa aula em Sherwood Oaks, eu li o roteiro. Fiquei estupefato. As caracterizações, o estilo do texto, o movimento, a fluência da história são impecáveis.

Recentemente, fui convidado pelo ministro da Cultura da Holanda e da Indústria Cinematográfica Belga para ministrar uma oficina de roteiro em Bruxelas e levei *Chinatown* comigo para usá-lo como material de aula. A oficina foi freqüentada por profissionais e estudantes de cinema da Bélgica, França, Holanda e Inglaterra; assistimos, lemos e analisamos juntos o roteiro em termos de estrutura e história. Foi uma experiência pedagógica profunda. Eu pensava conhecer o roteiro perfeitamente, mas percebi que quase não o conhecia. O que o faz tão bom é que ele funciona em *todos* os níveis — história, estrutura, caracterização, visual — e que tudo o que precisamos saber é apresentado nas dez primeiras páginas. É uma *unidade* ou *bloco* de ação dramática.

Chinatown é sobre um detetive particular que é contratado pela esposa de um homem proeminente para descobrir com quem ele está tendo um caso amoroso, e no processo envolve-se em vários assassinatos e descobre um escândalo de grandes proporções no suprimento de água.

As primeiras dez páginas apresentam o roteiro inteiro. A seguir, as dez primeiras páginas de *Chinatown* como elas são no roteiro. Leia-as com cuidado. Note como Towne apresenta o seu *personagem principal,* como ele introduz a premissa dramática, revela a situação dramática.

(NOTA: Todas as questões sobre formato de roteiro serão discutidas no Capítulo 13.)

(página 1 do roteiro)

CHINATOWN de Robert Towne

UMA FOTOGRAFIA ENCHE A TELA

granulada mas indiscutivelmente um homem e uma mulher fazendo amor. A fotografia treme. SOM de um homem gemendo de angústia. A fotografia cai, REVELANDO outra, mais comprometedora. Depois outra e outra. Mais gemidos.

VOZ DE CURLY *(choroso)*

Oh, não.

INT. ESCRITÓRIO DE GITTES

CURLY joga as fotos sobre a mesa de Gittes. Curly ergue-se sobre GITTES e sua aos borbotões através de suas roupas de trabalhador, respiração progressivamente mais difícil. Uma gota pinga sobre a mesa brilhante de Gittes.

Gittes nota isso. Um ventilador gira no teto. Gittes olha para ele. Gittes parece refrescado e animado num terno de linho branco, a despeito do calor. Sem tirar os olhos de Curly, ele acende um cigarro usando um isqueiro de sua mesa.

Curly, num outro soluço angustiado, vira-se e golpeia a parede com o punho, ao mesmo tempo em que chuta a lata de lixo. Ele começa a soluçar de novo, desliza pela parede em que seu punho deixou uma mossa considerável e cujo impacto entortou as fotos autografadas de várias estrelas de cinema.

Curly escorrega até as persianas e afunda nos próprios joelhos. Ele agora chora copiosamente, e sofre tal dor que realmente morde as persianas.

Gittes não se move de sua cadeira.

GITTES Tudo bem, já chega — você não pode comer as venezianas, Curly. Elas foram instaladas na quarta-feira.

Curly responde lentamente, pondo-se de pé, chorando. Gittes tira da gaveta um copinho e rapidamente escolhe uma garrafa de bourbon barato entre as várias garrafinhas de uísque mais caro.

Gittes serve uma boa dose. Ele empurra o copo sobre a mesa para Curly.

(2)

GITTES — Manda pelo alçapão.

Curly olha abobado para o copo. Depois pega-o e o seca. Ele desaba na cadeira em frente a Gittes, começa a chorar baixinho.

CURLY *(bebendo, relaxa um pouco)* Ela não é boa.

GITTES O que é que eu posso dizer, rapaz? Você está certo. Quando está certo, está certo e está certo.

CURLY — Não vale a pena pensar nisso.
Gittes deixa a garrafa com Curly.

GITTES Você está absolutamente certo, eu nem pensaria mais nela.

CURLY
(servindo-se)
Sabe, você é *legal,* senhor Gittes. Eu sei que é o seu trabalho, mas o senhor é legal.

GITTES *(recosta-se, respira mais aliviado)* Obrigado, Curly. Me chame de Jake. M

CURLY Obrigado. Sabe de uma coisa, Jake?

GITTES O que, Curly?

CURLY Acho que vou matar ela.

(3)
INT. SALA DE DUFFY & WALSH
perceptivelmente menos aveludada que a de Gittes. Uma mulher bem arrumada, de cabelos escuros, está sentada e inquieta entre as duas mesas, remexendo no véu de seu chapéu.

MULHER
— Eu esperava que o senhor Gittes pudesse cuidar disso pessoalmente —

WALSH *(quase que como confortando um pobre coitado)*
— Se a senhora nos permitir completar o questionário preliminar, ele logo estará livre.

Ouvimos o SOM de OUTRO GEMIDO vindo da sala de Gittes — algo feito de vidro se quebra. Cresce a irritação da mulher.

INT. SALA DE GITTES — GITTES & CURLY

Gittes e Curly de pé diante da mesa, Gittes olha desdenhosamente para o brutamontes ofegante diante dele. Gittes pega um lenço e limpa a gota de suor sobre sua mesa.

CURLY *(chorando)* Eles não matam um cara por isso.

GITTES Ah, não?

CURLY Não quando é sua esposa. É a lei não escrita.

Gittes pousa as fotos sobre a mesa, gritando:

GITTES Eu te conto a lei não escrita, seu idiota filho da mãe, tem de ser rico pra matar alguém, qualquer um, e livrar-se disso impune. Você acha que tem esse tipo de grana, que tem esse tipo de classe?

(4)
Curly se encolhe um pouco.

CURLY ...Não...

GITTES Pode apostar o traseiro como não. Você nem pode me pagar.

Isto parece perturbar Curly ainda mais.

CURLY Pago o resto na próxima pescaria — só pegamos sessenta

toneladas de tainha perto de San Benedict. Pegamos um cardume, eles não pagam por tainha o mesmo que por atum ou albacora —

GITTES *(conduzindo-o para fora da sala)* Esquece. Só falei nisso pra ilustrar um argumento...

INT. RECEPÇÃO DO ESCRITÓRIO

Ele agora o conduz em frente a SHOPHIE, que proposital-mente desvia o olhar. Ele abre a porta de vidro fosco em que se lê: J.J.GITTES e Associados — INVESTIGAÇÃO DISCRETA.

GITTES Não quero o seu último tostão.

Ele passa o braço em torno de Curly e esboça um sorriso encantador.

GITTES
(continuando)
Que tipo de cara você pensa que eu sou?

CURLY Obrigado, senhor Gittes.

GITTES Me chame de Jake. Dirija com cuidado, Curly.

Ele fecha a porta e o sorriso desaparece.

(5)
Ele balança a cabeça, começa a praguejar enquanto respira fundo.

SOPHIE Uma senhora Mulwray espera pelo senhor, com o senhor Walsh e o senhor Duffy.

Gittes assente com a cabeça, entra na sala.

INT. SALA DE DUFFY & WALSH

Walsh se levanta quando Gittes entra.

WALSH Senhora Mulwray, posso apresentar-lhe o senhor Gittes?

Gittes caminha até ela e novamente esboça um sorriso caloroso, simpático.

GITTES Como vai, senhora Mulwray?

SRA. MULWRAY Senhor Gittes...

GITTES Então, senhora Mulwray, qual parece ser o problema?

Ela prende a respiração. A revelação não é fácil para ela.

SRA. MULWRAY Meu marido, eu acho, está saindo com outra mulher.

Gittes olha ligeiramente chocado. Vira-se para os dois sócios para confirmar.

GITTES *(gravemente)* Não, de verdade?

SRA. MULWRAY Temo que sim.

GITTES Sinto muito.

Gittes puxa uma cadeira, senta-se próximo a Sra. Mulwray — entre Duffy e Walsh. Duffy estala sua goma de mascar.

(6)
Gittes lhe lança um olhar irritado. Duffy pára de mastigar.

SRA. MULWRAY Não podemos falar disso a sós, senhor Gittes?

GITTES Temo que não, Sra. Mulwray. Estes homens são meus executivos e em algum momento eles vão me dar assistência. Não

posso fazer tudo sozinho.

SRA. MULWRAY Claro que não.

GITTES Então — o que lhe dá a certeza de que ele está envolvido com alguém?

A Sra. Mulwray hesita. Parece estranhamente nervosa com a pergunta.

SRA. MULWRAY — uma esposa sabe.

Gittes suspira.

GITTES Sra. Mulwray, a senhora ama o seu marido?

SRA. MULWRAY *(chocada)* ...Sim, é claro.

GITTES
(deliberadamente) Então vá para casa e esqueça.

SRA. MULWRAY
— mas...

GITTES *(encara-a propositalmente)* Tenho certeza de que ele a ama também. Conhece a expressão "não se mexe em casa de marimbondo"? E melhor que a senhora não saiba.

(7)
SRA. MULWRAY *(um pouco ansiosa)* Mas eu tenho que saber!

Sua intensidade é genuína. Gittes olha para os dois parceiros.

GITTES Está bem, qual é o primeiro nome do seu marido?

SRA. MULWRAY Hollis. Hollis Mulwray.

GITTES *(visivelmente surpreso)*

— Água e Energia?

A Sra. Mulwray assente, quase tímida. Gittes agora confere casualmente, mas com cuidado, os detalhes da roupa da Sra. Mulwray — sua bolsa, sapatos, etc.

SRA. MULWRAY
— ele é o Engenheiro Chefe.

DUFFY *(um tanto ávido)*
— Engenheiro *Chefe?*

O olhar de Gittes diz a Duffy que ele quer continuar com as perguntas. A Sra. Mulwray assente.

GITTES *(confidencialmente)* Esse tipo de investigação pode doer no seu bolso, Sra. Mulwray. Leva tempo.

SRA. MULWRAY Dinheiro não me preocupa, Sr. Gittes.

Gittes suspira.

GITTES Muito bem. Veremos o que podemos fazer.

EXT. PREFEITURA — MANHÃ
já ondulante com o calor.

(8)
Um bêbedo assoa o nariz com seus dedos dentro da fonte ao pé das escadas.
Gittes, impecavelmente vestido, passa pelo bêbedo ao subir as escadas.

INT. CÂMARAS DO CONSELHO
O ex-prefeito SAM BAGBY está falando. Atrás dele há um grande

mapa e um quadro com folhas anotadas no qual vemos em letras garrafais:

"PROPOSTA PARA O DIQUE E RESERVATÓRIO DE ALTO VALEJO".

Alguns dos conselheiros lêem jornais cômicos e colunas de fofocas enquanto Bagby fala.

BAGBY — Cavalheiros, hoje vocês podem sair por aquela porta, virar à direita, subir num bonde e em vinte e cinco minutos dar de cara com o Oceano Pacífico. Então vocês podem nadar nele, pescar nele, podem velejar nele — mas não podem beber dele, não podem regar seus gramados com ele, não podem irrigar um laranjal com ele. Lembrem-se — vivemos na vizinhança do oceano mas também vivemos na fronteira do deserto. Los Angeles é uma comunidade no deserto. Debaixo deste prédio, debaixo de cada rua, há um deserto. Sem água a poeira se levantará e nos cobrirá como se jamais tivéssemos existido! *(pausa, deixa que as implicações sejam absorvidas)*

DETALHE DE GITTES

entediado, sentado próximo a alguns fazendeiros desmazelados. Ele boceja — afasta-se de um dos mais sujos fazendeiros.

BAGBY *(continua, fora da tela)* O Alto Valejo pode nos salvar disso, e eu respeitosamente sugiro que oito milhões e meio de dólares é um preço justo a pagar para manter o deserto longe de nossas ruas — e não em cima delas.

(9)

ASSEMBLÉIA — CÂMARAS DO CONSELHO

Um amálgama de fazendeiros, homens de negócio e funcionários públicos estão ouvindo com interesse aguçado. Alguns fazendeiros aplaudem. Alguém pede silêncio.

COMITÊ DO CONSELHO

numa conferência murmurada.

CONSELHEIRO *(uma reverência a Bagby)* — Prefeito Bagby... Vamos ouvir os departamentos de novo — suponho que será melhor ouvir primeiro o de Água e Energia. Sr. Mulwray.

REAÇÃO DE GITTES
desviando o olhar com interesse de sua tabela de turfe.

MULWRAY
caminha até o grande mapa. Ele é um homem pequeno, de 60 e poucos anos, que usa óculos e move-se com fluidez surpreendente. Ele se volta para um homem ainda menor, mais jovem, e assente com a cabeça. O homem vira uma das folhas anotadas do quadro.

MULWRAY Em caso de terem esquecido, cavalheiros, mais de quinhentas vidas se perderam quando o dique Van der Lip cedeu — amostras de profundidade mostraram que debaixo dessa rocha há argila, semelhante à argila permeável na catástrofe de Van der Lip. Ela não poderia suportar esse tipo de pressão. *(refere-se a outra folha anotada)* Agora vocês propõem um dique numa área barrenta com inclinações de dois e meio para um, cento e dez pés de altura e um espelho d'água de mil e duzentos acres. Bem, ele não resistirá. Eu não o construirei. E simples assim — não vou cometer o mesmo tipo de erro duas vezes. Obrigado, senhores.

(10)
Mulwray afasta-se do quadro de anotações e senta-se. De repente há uma algazarra e gritos na parte de trás da platéia, e um FAZENDEIRO de cara avermelhada conduz para o interior várias ovelhas que balem esqueléticas. Naturalmente, elas causam uma comoção.

PRESIDENTE DO CONSELHO *(gritando para o fazendeiro)* Que diabo você pensa estar fazendo? *(enquanto as ovelhas balem nos corredores em direção ao Conselho)* Tire essas malditas coisas daqui!

FAZENDEIRO *(de imediato)* Me diga para onde eu levo elas! Você não tem uma resposta rápida pra isso, tem?

Meirinhos e oficiais reagem às imprecações do Conselho e tentam capturar as ovelhas e fazendeiros, tendo que refrear um deles que

parece ir atacar Mulwray fisicamente.

FAZENDEIRO *(sobre os outros, para Mulwray)* — Você rouba a água do Vale, arruína as pastagens, faz meu rebanho morrer de fome — quem lhe paga para fazer isso, senhor Mulwray, é o que eu quero saber!

OMITIDO

A cena termina e cortamos para o leito do rio Los Angeles, onde Gittes observa Mulwray através de binóculos.

* * *

Vamos olhar as primeiras dez páginas:

O personagem principal, Jake Gittes (Jack Nicholson), é apresentado em seu escritório, mostrando fotografias da mulher de Curly sendo infiel.

Descobrimos coisas sobre Gittes. Na página 1, por exemplo, vemos que ele parece "refrescado e animado num terno de linho branco, apesar do calor". Ele é mostrado como um homem meticuloso que usa seu "lenço para limpar a gota de suor sobre sua mesa". Quando ele sobe as escadas da prefeitura, algumas páginas adiante, ele está "impecavelmente vestido". Essas descrições *visuais* transmitem traços

de caráter que refletem sua personalidade. Note como Gittes não *é descrito fisicamente;* ele não é alto, magro, gordo, baixo ou qualquer outra coisa. Parece ser um cara legal. "Não quero o seu último tostão", ele diz. "Que tipo de cara você pensa que eu sou?" Entretanto, ele oferece a Curly um drinque de uma "garrafa de bourbon barato, entre as várias garrafinhas de uísque mais caro". Ele é vulgar, apesar de exalar um certo charme e sofisticação. E o tipo do homem que usa camisas com monograma e lenços de seda, e manda engraxar os sapatos e corta os cabelos pelo menos uma vez por semana.

Na página 4, Towne revela *visualmente* a situação dramática nas indicações de direção: "a porta de vidro fosco em que se lê J.J. GITTES e Associados — INVESTIGAÇÃO DISCRETA". Gittes é

um detetive particular especializado em divórcios ou "roupa suja de outras pessoas" como o tira Loach diz sobre ele. Mais tarde descobrimos que ele é um ex-tira que deixou a polícia e tem sentimentos contraditórios sobre tiras; quando Escobar lhe diz que tornou-se tenente após a saída de Gittes do bairro chinês, o detetive particular sente uma pontada de inveja.

A premissa dramática é estabelecida na página 5 (aos cinco minutos de filme), quando a falsa Sra. Mulwray (Diane Ladd) informa a Jake Gittes que "Meu marido; eu acho, está saindo com outra mulher". Essa afirmação estabelece tudo o que se segue: Gittes, o ex-tira, "confere casualmente, mas com cuidado, os detalhes das roupas da Sra. Mulwray — sua bolsa, sapatos, etc". Esse é o seu trabalho, e ele é muito bom no que faz.

Quando Jake Gittes segue as pistas e fotografa a "mulherzinha" com quem Mulwray supostamente está tendo um caso amoroso, até onde ele sabe o caso está encerrado. No dia seguinte ele fica surpreso ao ver as fotografias que tirou na primeira página do jornal, com as manchetes declarando que o chefe do Departamento de Água e Energia foi "flagrado" num ninho de amor. Ele não sabe como suas fotografias chegaram ao jornal. Quando retorna ao escritório, fica ainda mais surpreso de encontraria para saudá-lo a *verdadeira* Sra. Mulwray (Faye Dunaway), o ponto de virada (plot point) no fim do Ato I.

"O senhor me conhece?", ela pergunta.

"Não", Gittes responde. "Eu me lembraria".

"Desde que concorda em que nunca nos encontramos, deve concordar que não o contratei para fazer qualquer coisa — certamente não para espionar meu mando", ela diz. Quando ela sai, seu advogado entrega a Gittes uma queixa que pode cassar seu registro e manchar seu nome e reputação.

Gittes não sabe o que se passa. Se Faye Dunaway é a *verdadeira* Sra. Mulwray, *quem* era a mulher que o contratou e *por quê?* Mais importante, *quem* contratou a mulher para contratá-lo? Alguém, ele não sabe quem ou por quê, teve um bocado de trabalho para enquadrá-lo. E ninguém apronta para Jake Gittes! Ele vai descobrir quem é o responsável e por quê. Esta é a necessidade dramática de Jake Gittes, que o conduz através da história até que ele resolva o mistério.

A premissa dramática — "Meu marido, eu acho, está saindo com outra mulher" — estabelece a *direção* do roteiro. E direção, lembre-se, é "uma linha de desenvolvimento".

Gittes aceita o caso e encontra Hollis Mulwray na prefeitura. Nas câmaras do conselho, transcorre uma discussão a respeito da proposta para o dique e reservatório de Alto Vallejo.

Numa entrevista que fiz com Robert Towne em Sherwood Oaks, ele disse que abordou *Chinatown* sob o ponto de vista de que "alguns crimes são punidos porque podem ser punidos. Se você mata ou violenta alguém, será capturado e metido na cadeia. Mas crimes contra uma comunidade inteira não podem realmente ser punidos, então você termina por premia-los. Vocês sabem, aquelas pessoas que têm seus nomes em ruas e placas na prefeitura. Este é o ponto de vista básico da história".

"Sabe de uma coisa, Jake?", Curly diz a Gittes na página 3, "Acho que vou matar ela (sua esposa)".

Gittes responde com os diálogos proféticos que ilustram o ponto de vista de Towne. "Você tem que ser rico pra matar alguém, qualquer um, e livrar-se disso impune. Você acha que tem esse tipo de grana, que tem esse tipo de classe?" (Ironicamente, essa foi uma das cenas cortadas quando o filme foi adaptado para a televisão.)

Curly certamente não pode escapar impune do assassinato, mas Noah Cross (John Huston), pai de Evelyn Mulwray e ex-chefe do Departamento de Água e Energia ao mesmo tempo que Hollis Mulwray, pode e escapa. O final do filme mostra John Huston carregando sua filha/neta para a escuridão da noite após Faye Dunaway ter sido morta tentando escapar. Este é o ponto de vista de Towne: "Você tem que ser rico para matar alguém, qualquer um, e livrar-se disso impune."

Isso nos leva ao "crime" de *Chinatown,* um esquema baseado no escândalo da água conhecido como A Violentação do Vale Owens. Esse é o pano de fundo de *Chinatown.*

Em 1900, a cidade de Los Angeles, uma "comunidade no deserto" como nos relembra o ex-prefeito Bagby, crescia e se expandia tão rápido que literalmente não tinha água. Se a cidade quisesse sobreviver, teria de encontrar outra fonte de água. L.A. é vizinha do Oceano Pacífico. "Vocês podem nadar nele, podem pescar, podem

velejar nele, mas não podem beber dele, não podem regar seus gramados com ele e não podem irrigar um laranjal com ele", Bagby argumenta.

A água mais próxima de L.A. é o rio Owens, localizado no Vale Owens, uma área verde e fértil a cerca de 250 milhas a nordeste de Los Angeles. Um grupo de negociantes, líderes comunitários e políticos — alguns os chamam de "homens de visão" — enxergaram a necessidade de água e conceberam um esquema maravilhoso. Eles adquiririam os direitos sobre as águas do rio Owens, pela força se necessário, e depois comprariam toda aquela terra sem valor no Vale de San Fernando, cerca de 20 milhas afastado de L.A. Eles emitiriam então um bônus que levantaria fundos para a construção de um aqueduto desde o Vale Owens, através de 250 milhas de deserto escaldante e montes recortados, até o Vale de San Fernando. Eles então venderiam a agora "fértil" terra do Vale de San Fernando para a cidade de Los Angeles por uma enorme soma de dinheiro; cerca de 300 milhões de dólares.

Esse era o plano. O governo o conhecia, os jornais sabiam dele, todos os políticos locais tinham conhecimento dele. No tempo certo, as autoridades "influenciariam" o povo de Los Angeles para aprovar a emissão dos tais bônus.

Em 1906, uma seca assolou Los Angeles. As coisas ficaram ruins, depois pioraram. As pessoas foram proibidas de lavar seus carros ou regar seus gramados; não podiam dar descarga no vaso sanitário mais que umas poucas vezes ao dia. A cidade secou; flores morreram, gramados amarelaram e manchetes assustadoras estampavam "Los Angeles morre de sede!" "Salvem nossa cidade!"

Para ressaltar a necessidade drástica de água durante a seca e para assegurar que os cidadãos aprovariam a emissão dos bônus, o Departamento de Água e Energia despejava milhares de litros de água no oceano.

Na hora de votar, a emissão dos bônus foi aprovada facilmente. Levaram vários anos para completar o aqueduto do Vale Owens. Quando ele foi finalizado, William Mulholland, então chefe do Departamento de Água e Energia, entregou a água para a cidade: "Aí está ela", ele disse. "Podem pegá-la."

Los Angeles floresceu e cresceu como um incêndio, o Vale Owens

definhou e morreu. Não admira que isso tenha recebido o nome de A Violentação do Vale Owens.

Robert Towne pegou esse escândalo que ocorreu em 1906 e usou-o como pano de fundo em *Chinatown.* Ele mudou o período da virada do século para 1937, quando os elementos visuais de Los Angeles tinham a aparência clássica e distinta do sul da Califórnia.

O escândalo da água é tramado através do roteiro, e Gittes o descobre uma parte de cada vez. Eis porque este é um grande filme. *Chinatown é* uma viagem de descoberta. Descobrimos as coisas ao mesmo tempo que Jake Gittes. Público e personagem estão ligados, reunindo juntos pedacinhos e retalhos de informação, e os montando ao mesmo tempo. E uma história policial, afinal.

Quando estava ministrando a oficina em Bruxelas, tive uma espantosa percepção sobre *Chinatown.* Já tinha lido o roteiro e visto o filme pelo menos meia dúzia de vezes, mas ainda havia algo sobre ele que me incomodava. Eu sentia que faltava alguma coisa, algo que eu não sabia expressar em palavras, algo importante. Enquanto fiquei em Bruxelas, fui levado a vários dos maravilhosos museus de arte belgas e fiquei ligado num grupo de pintores quinhentistas e seiscentistas conhecidos como os Primitivos Flamencos: Bosch, Jan van Eyck, Breughel, pintores que pavimentaram o caminho e estabeleceram as fundações da arte moderna.

Num fim de semana estava visitando Bruges, uma fantástica cidade do século XV cheia de uma arquitetura histórica maravilhosa e canais, e fui levado a um museu com uma exposição sobre a arte flamenca antiga. Minha amiga casualmente apontou um certo quadro. Era brilhante, colorido e mostrava duas pessoas (os patronos) em primeiro plano, diante de uma linda paisagem de colinas e o mar. Era lindo. Ela me disse que o cenário que eu admirava era na verdade uma paisagem italiana. Fiquei surpreso e perguntei como ela sabia. Explicou que era costume dos antigos pintores flamencos viajar à Itália para aperfeiçoar suas habilidades, estudar cor e textura e refinar sua técnica. Eles esboçavam e pintavam paisagens italianas e depois retornavam para Bruxelas ou Antuérpia. Quando pintavam seus patronos, usavam essas paisagens como "panos de fundo" para seus quadros. As pinturas são notáveis em estilo e conteúdo.

Olhei para aquela pintura em particular por longo tempo, os

patronos em primeiro plano, admirando a paisagem italiana ao fundo". Foi quando me acendeu a centelha e de repente eu entendi *Chinatown* Finalmente entendi o que estava ruminando sobre o filme. Robert Towne pegou um escândalo que ocorrera no início do século e usou-o como pano de fundo para um roteiro que acontece em 1937! O mesmo que os pintores flamencos haviam feito!

Isso é filme! Um processo cinematográfico que enriquece a história.

Foi quando eu percebi que tinha de saber mais a respeito do Vale Owens. Pesquisei então a pesquisa de Bob Towne. Descobri a origem, antecedentes e fatos do escândalo do Vale Owens. Da próxima vez que li o roteiro e assisti ao filme, era como se o estivesse vendo pela primeira vez.

O escândalo da água que Noah Cross concebe e executa, o crime que causa as mortes de Hollis Mulwray, Leroy o bêbedo, Ida Sessions e finalmente Evelyn Mulwray, o escândalo descoberto por Jake Gittes, é tramado com grande sutileza e habilidade através de todo o roteiro, como uma tapeçaria quinhentista belga.

E Noah Cross livra-se sem responder por assassinato.

Tudo isso é estabelecido e apresentado na página 8, quando Gittes está na câmara do conselho e ouvimos Bagby argumentando que "oito e meio milhões de dólares é um preço justo a pagar para manter o deserto longe de nossas ruas — e não em cima delas".

Mulwray, o personagem baseado em William Mulholland, replica que o local do dique é inseguro, como ficou provado com a catástrofe de Van der Lip, e diz, "Não vou construí-lo. É simples assim — não vou cometer o mesmo tipo de erro duas vezes". Ao recusar-se a construir o dique, Hollis Mulwray tornou-se alvo para assassinato; ele é um obstáculo e deve ser eliminado.

De novo, na página 10, a questão dramática do roteiro é levantada: "Você rouba a água do Vale, arruína os pastos, faz meu rebanho morrer de fome " — grita o fazendeiro que invade as câmaras. "Quem lhe paga para fazer isso, Sr. Mulwray, é o que eu quero saber!"

Gittes também quer.

Esta *é a* questão que conduz o filme para sua resolução final e é inteiramente *apresentada* desde o início, nas primeiras dez páginas, e move-se numa direção *linear* até o fim.

Ao introduzir o personagem principal, estabelecer a premissa dramática, criar a situação dramática, o roteiro movimenta-se com precisão e habilidade para sua conclusão.

"Ou você traz a água para L.A. ou leva L.A. até a água", Noah Cross diz a Gittes.

Esse é o fundamento de toda a história. E o que a faz tão boa.

É simples assim.

***

Como exercício: Releia as primeiras dez páginas de *Chinatown.* Veja como o pano de fundo da ação, o escândalo, é introduzido. Veja se você pode planejar suas dez páginas de abertura de tal forma que introduza o personagem principal, estabeleça a premissa dramática e esboce a situação dramática da maneira mais cinematográfica possível.

8 - A SEQÜÊNCIA

Em que discutimos a dinâmica da seqüência:

“Sinergia" é o estudo dos sistemas; o comportamento dos sistemas como um todo, independente de suas partes funcionais. R. Buckminster Fuller, o destacado cientista e humanista, criador da cúpula geodésica, enfatiza o conceito de sinergia como o *relacionamento* entre o todo e suas partes; isto é, um sistema.

O roteiro consiste de uma série de elementos que podem ser comparados a um "sistema"; um número de partes individualmente relacionadas arranjadas para formar uma unidade, ou todo: o *sistema solar é* composto de nove planetas na órbita do sol; o *sistema circulatório* trabalha em conjunção com todos os órgãos do corpo; um *sistema estéreo* é feito de amplificador, pré-amplificador, sintonizador, toca-discos, caixas acústicas, agulha e possivelmente um toca-fitas cassete. Montado, arranjado de uma forma específica, o sistema funciona como um todo; não medimos os componentes individuais do sistema estéreo, medimos o sistema em termos de "som", "qualidade" e "desempenho".

Um roteiro é como um sistema; consiste de partes específicas relacionadas e unificadas pela ação, personagem e premissa dramática. Nós o medimos, ou avaliamos, em termos de quão bem ele "funciona" ou "não funciona".

O roteiro, enquanto "sistema", é feito de finais, inícios, pontos de virada, planos e efeitos, cenas e seqüências. Juntos, unificados pelo impulso dramático de ação e personagem, os elementos da história são "arranjados" de uma forma particular e depois revelados visualmente para criar a totalidade conhecida como "o roteiro". Uma história contada em imagens.

Até onde posso afirmar, a *seqüência é* o elemento mais importante do roteiro. Ela é o esqueleto, ou espinha dorsal, de seu roteiro; ela mantém tudo unificado.

Uma SEQÜÊNCIA é *uma série de cenas ligadas, ou*

conectadas,por uma única idéia.

É uma unidade, ou bloco, de ação dramática unificada por *uma única idéia.* Lembra-se da seqüência de *perseguição* em *Bullit? A* seqüência de *casamento* na abertura de *The Godfather (O Poderoso Chefão)? A* seqüência da *luta* em *Rocky (Rocky, um Lutador)? A* seqüência do *baile* em *Carrie (Carrie, a Estranha)? A* seqüência *do jogo de tênis* em *Annie Hall (Noivo Neurótico, Noiva Nervosa)* em que Woody Allen encontra Diane Keaton? A seqüência do *OVNI* na Torre do Diabo em *Close Encounters of the Third Kind (Contatos Imediatos do Terceiro Grau)? A* seqüência de *destruição da Estrela da Morte* em *Star Wars (Guerra nas Estrelas)?*

Uma série de cenas conectadas por uma única idéia: um casamento, um funeral; uma perseguição; uma corrida; uma eleição; uma reunião; uma chegada ou partida; uma coroação; um assalto a banco. A seqüência é uma idéia específica que pode ser expressa em meia dúzia de palavras ou menos. A idéia específica, como uma "corrida" — as 500 milhas de Indianápolis, por exemplo — é uma *unidade,* ou *bloco,* de *ação dramática* contida dentro da idéia; é o *contexto,* o espaço que contém o *conteúdo,* como uma xícara de café vazia. Uma vez estabelecido o *contexto* de uma seqüência, nós a construímos com *conteúdo,* ou detalhes específicos necessários para criá-la.

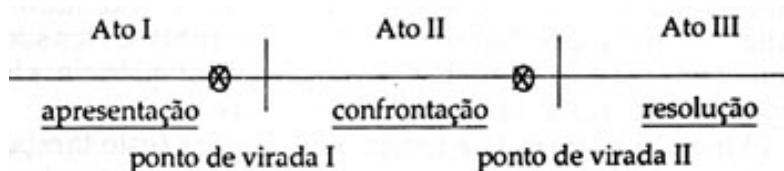
A seqüência é o esqueleto do roteiro porque ela segura tudo no lugar; você pode literalmente "enfileirar", ou "pendurar", uma série de cenas para criar volumes de ação dramática.

Você conhece aqueles jogos de "blocos" chineses? Você segura um grande bloco em sua mão, abre-o, e vários blocos desdobram-se para o chão, todos ligados ao bloco que você mantém na mão.

É assim que a seqüência se parece; uma série de cenas conectadas por uma única idéia.

Toda seqüência tem um início, meio e final definidos. Lembra-se da seqüência de futebol americano em *M*A*S*H*?* Os times chegam, vestem os uniformes, se aquecem, rosnam um para o outro e a moeda é atirada. Este é o início. Eles jogam. Avançam e recuam; uma jogada aqui, outra ali, uma falta aqui, uma contusão ali e por aí vai. Após o excitante quarto tempo o jogo finalmente acaba, o time *M*A*S*H** vence, os oponentes praguejam pela derrota. Este é o meio da

seqüência. O fim chega quando o jogo acaba; eles vão para o vestiário e vestem suas roupas comuns. Este é o final da "seqüência de futebol" em *M*A*S*H*.*

Uma serie de cenas ligadas, ou conectadas, por uma única idéia com início, meio e fim definidos. É um microcosmo do roteiro, do mesmo jeito que uma simples célula contém as propriedades básicas do universo.

É um conceito importante para escrever o roteiro. É a moldura organizacional, *a forma,* a *fundação,* o *projeto* do seu roteiro.

Os roteiros contemporâneos, como os feitos pelos roteiristas "modernos", como John Milius, Paul Schrader, Robert Towne, Stanley Kubrick, Steven Spielberg, para citar alguns, podem ser definidos como *uma série de seqüências ligadas, ou conectadas, pelo enredo dramático. Dillinger (Dillinger, o Inimigo Público N.º1)* de Millius, por exemplo, é episódico na sua estrutura, como *Barry Lyndon,* de Kubrick, ou *Close Encounters of the Third Kind (Contatos Imediatos do Terceiro Grau),* de Spielberg.

A seqüência é um todo, uma unidade, um bloco de ação dramática, completa em si mesma.

Por que a seqüência é tão importante?

Olhe o *paradigma:*

Antes de poder começar a escrever o seu roteiro, você tem que saber quatro coisas: a *abertura, o ponto de virada* no fim do Ato I, o *ponto de virada* no fim do Ato II e o *final.*

Quando você sabe o que fará nessas áreas específicas, e fez a preparação necessária de ação e personagens, então está pronto para começar a escrever. Não antes.

Às vezes, mas nem sempre, estes quatro pontos da história são seqüências, uma série de cenas conectadas por uma única idéia; você poderia abrir o seu filme com uma seqüência de *casamento,* como em *The Godfather (O Poderoso Chefão).* Ou poderia usar uma seqüência

como a de Robert Redford descobrindo seus *colegas de trabalho mortos* em *Three Days of the Condor (Os Três Dias do Condor)* como o ponto de virada no final do Ato I. Você pode querer escrever uma seqüência *de festa* como o ponto de virada no final do Ato II, como Paul Mazursky faz em *An Unmarried Woman (Uma Mulher Descasada),* em que Jill Clayburgh sai com Alan Bates. Você pode usar uma seqüência de *luta* para terminar o filme, como Sylvester Stallone faz em *Rocky (Rocky, um Lutador).*

Conhecer a seqüência é essencial para escrever o roteiro. Frank Pierson escreveu *Dog Day Afternoon (Um Dia de Cão)* com apenas 12 seqüências. Cabe notar que não há um número específico de seqüências num roteiro; você não precisa de 12, 18 ou 20 seqüências para fazer um roteiro. Sua história lhe dirá de quantas seqüências você necessita. Frank Pierson começou com quatro; abertura, pontos de virada nos finais dos Atos I e II e final. Ele acrescentou oito seqüências e as construiu num roteiro completo.

Pense nisso! . Suponha que você queira abrir seu filme com uma seqüência de casamento. Utilizemos os conceitos de *contexto* e *conteúdo. O contexto é* o casamento. Criemos o *conteúdo.*

Vamos abrir no dia do casamento. A noiva acorda em sua casa ou apartamento. O noivo levanta-se em sua casa ou apartamento. Talvez os dois acordem juntos. Ambos se preparam para o casamento. Vestem-se, nervosos e excitados; a família os rodeia; o fotógrafo chega, tira retratos; e eles saem para a igreja ou sinagoga. Este é o início da seqüência; ele é composto de cinco a oito cenas individuais.

O meio é a chegada à igreja ou sinagoga (este também poderia ser o início) e a cerimônia de casamento em si. Amigos e parentes chegam. O celebrante chega. Noiva e noivo criam sua cerimônia e está acabado, arquivado. Um evento sempre tem início, meio e fim. Pense nisso! O final é quando eles saem como um casal recém-casado; ela joga o tradicional buquê e depois eles participam da recepção de casamento. Termine do jeito que quiser.

Começamos com a idéia de *casamento,* o *contexto,* depois criamos *conteúdo,* e teremos de cinco a oito páginas de um roteiro.

Você pode ter tantas seqüências quantas queira. Não há regra sobre o número necessário. Tudo o que você deve saber é a *idéia por trás* da seqüência, o *contexto;* e, para criar uma série de cenas, o *conteúdo.*

Criemos uma seqüência; suponha que você queira escrever uma seqüência sobre um "retorno à casa".

Primeiro, estabeleça o *contexto:* suponha que nosso personagem retorna para casa após vários anos num campo de prisioneiros de guerra no Vietnã do Norte. Ele está num avião com vários outros prisioneiros de guerra.

Sua família o espera: pai, mãe, esposa ou namorada. Haverá militares no aeroporto, uma banda militar, câmaras e equipes de TV. Lembra-se do retorno da primeira turma de prisioneiros de guerra?

Agora, *conteúdo.* Precisamos de uma abertura para a seqüência. Suponha que abramos a bordo do avião quando ele, se aproxima de São Francisco vindo do Havaí. Vários assessores militares estão a bordo, preparando os prisioneiros de guerra para a aterrisagem. Eles estiveram longe por muito tempo. As coisas mudaram. Há preocupação, ansiedade, medo, apreensão e alívio quando os prisioneiros de guerra ficam preparados.

Poderíamos fazer uma "montagem paralela" entre o vôo e a família se levantando pela manhã. ("Montagem paralela" é um termo cinematográfico para dois eventos que acontecem simultaneamente; você faz uma "montagem paralela", ou "intercala" as duas cenas. A abertura de *Marathon Man (A Maratona da Morte)* ilustra essa técnica. Edwin S. Porter a inventou em 1903 em *The Great Train Robbery* (O *Grande Roubo do Trem).*

Enquanto os membros de sua família se preparam para sair, estão calados, altamente tensos, em visível expectativa; este é o momento pelo qual têm orado. Eles saem de casa e vão para o aeroporto.

Intercalamos isso com os prisioneiros de guerra no avião, nos concentrando no nosso personagem. Está nervoso, não sabe o que esperar.

A família chega ao aeroporto, estaciona o carro. A banda militar toca, o pessoal militar prepara-se para receber os prisioneiros de guerra. Os meios de comunicação de massa preparam suas câmaras e equipamentos. Este é o fim da parte inicial da seqüência de "retorno à casa".

Depois, a espera.

O avião aterrisa, taxia na pista, pára. As portas se abrem, os prisioneiros de guerra surgem sob o clangor da música militar. Em

casa novamente.

Vê como toma forma?

A reunião de família e amigos é um momento dramático da seqüência. A família o abraça, o pai calado, possivelmente com lágrimas nos olhos, sua mãe rindo e chorando enquanto diz ao filho que ele está com ótima aparência, mesmo que esteja 15 ou 20 quilos mais magro. O encontro é desajeitado e sincero. Talvez haja algumas perguntas da imprensa.

Eles saem do aeroporto. Nosso personagem procura alguns de seus amigos e eles se despedem; ele entra no carro com a família e deixa o aeroporto.

Início, meio e fim, tudo conectado por uma única idéia — "retorno à casa". Poderia ter entre 10 e 12 páginas.

Lembra-se da seqüência da *festa* em *Midnight Cowboy (Perdidos na Noite)?* Dustin Hoffman e Jon Voight decidem ir a uma festa. Encontram o apartamento, sobem as escadas e entram. A festa está a todo vapor, bizarra, irreal. Eles se misturam, trocam palavras com várias pessoas, John Voight encontra Brenda Vaccaro. Dustin Hoffman sai e John Voight vai para a casa de Brenda Vaccaro.

Início, meio e fim.

Em *All the President's Men (Todos os Homens do Presidente),* escrito por William Goldman, baseado no livro de Bernstein e Woodward, há uma seqüência que lida com a "lista do 100", o Comitê para a Reeleição cio Presidente, conhecido como CREEP*. Garganta Profunda orientou Robert Redford a "seguir o caminho do dinheiro"; obter a lista do CREEP é o primeiro passo. E depois?

* *Em inglês, trocadilho que significa rastejar ou sensação de horror. N.do T.*

A seqüência começa com Robert Redford e Dustin Hoffman identificando as pessoas. Depois, descobrem onde elas moram. Eles abordam as pessoas que trabalham para o

CREEP, mas ninguém quer falar com eles, menos ainda revelar qualquer coisa. Cena após cena é construída para dramatizar isso, até que Bernstein e Woodward chegam ao ponto de quase abandonar a investigação.

E quando acontece. Hoffman encontra um guarda-livros que fala e agora eles têm a informação que procuravam; o montante de dinheiro no caixa dois e as cinco pessoas responsáveis por sua "lavagem". A

seqüência do "CREEP" tem 15 páginas.

A seqüência do "reservatório" em *Chinatown* é outro exemplo. No começo do segundo ato, Jack Nicholson está à procura do Sr. Mulwray. Faye Dunaway diz que ele pode estar no reservatório de Oak Pass, e então Nicholson vai para lá.

No início da seqüência, ele chega ao reservatório e é parado pelo policial no portão. Ele mente ao policial e entrega um cartão de visita que surrupiou no Departamento de Água e Energia; consegue entrar e dirige até o local do reservatório.

No meio da seqüência ele chega ao reservatório e vê uma ambulância e um veículo de resgate. Encontra o tenente Escobar, o homem com quem trabalhou no bairro chinês quando era tira. Os dois homens não se gostam. Escobar pergunta o que Gittes está fazendo ali e Nicholson responde que procura por Mulwray. Escobar aponta e vemos o cadáver de Mulwray sendo içado do duto de água. Como diz Morty, o legista: "Não é curioso? No meio de uma seca, e o responsável pela água se afoga — só em L.A."

Uma *seqüência* é uma série de cenas conectadas por uma única idéia, com início, meio e fim definidos.

A seguir apresento a seqüência "estou-furioso-como-o-diabo" de *Network (Rede de Intrigas),* escrito por Paddy Chayefsky. É uma ilustração perfeita de uma seqüência. Howard Beale, representado por Peter Finch, desapareceu misteriosamente do apartamento de William Holden pouco antes de sua escala para entrar no ar. Freneticamente, Holden e outros executivos da rede tentam localizá-lo. Está chovendo e Finch vaga de pijamas e capa de chuva. Note a construção da seqüência. Tem início, meio e fim definidos. Perceba como ela se arma, como Faye Dunaway — Diana — expande dramaticamente a ação e como ela chega ao ápice com uma progressão emocional.

(página 78 do roteiro)

EXT. EDIFÍCIO DA UBS — SEXTA AVENIDA — NOITE — 6:40 H

UM TROVÃO EXPLODE — A CHUVA açoita a rua. PEDESTRES lutam contra a chuva arrasadora. Entrevemos as ruas inundadas, o TRÁFEGO pesado saindo do centro da cidade se comprime e BUZINA, o tiroteio errático de luzes vermelhas nas ruas

negras e brilhantes —

ÂNGULO MAIS PRÓXIMO da entrada do Edifício da UBS. HOWARD BEALE, com uma capa de chuva sobre os pijamas, encharcado até os ossos, sua mecha de cabelos grisalhos escorrendo em estrias até as sobrancelhas, curvado contra a chuva, sobe os degraus e empurra a porta de vidro e entra no —

INT. EDIFÍCIO DA UBS — VESTÍBULO

DOIS GUARDAS DE SEGURANÇA na recepção observam a passagem de HOWARD —

GUARDA DE SEGURANÇA Como vai, senhor Beale?

HOWARD pára, vira-se, olha desfigurado para o GUARDA DE SEGURANÇA.

HOWARD *(louco de pedra)* Tenho que dar o meu testemunho.

GUARDA DE SEGURANÇA *(um camarada agradável)* Coisa certa, senhor Beale.

HOWARD caminha pesadamente para os elevadores.

INT. SALA DE CONTROLE DOS NOTICIÁRIOS DA REDE

Atividade murmurada e eficiente como nas cenas anteriores. DIANA está atrás, na penumbra. No MONITOR DO NOTICIÁRIO, JACK SNOWDEN, substituto de BEALE, ensaia a *se* locução das notícias —

SNOWDEN *(na tribuna)* ...o vice-presidente indicado partiu hoje e fez uma parada em Provo, Utah, e, em discurso no estádio de basquete da Universidade Brigham Young —

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO Cinco segundos —

(79)

DIRETOR TÉCNICO Vinte e cinco em Provo —

DIRETOR E... dois —

SNOWDEN *(no monitor)* O Sr. Rockefeller disse algumas palavras duras sobre os países árabes produtores de petróleo Edward Douglas tem mais sobre o assunto —

Tudo isso é COBERTO e MISTURADO por HARRY HUNTER respondendo a uma chamada em seu telefone —

HUNTER *(ao telefone)* Sim?... Está bem —
(desliga, para DIANA) Ele entrou no prédio uns cinco minutos atrás.
DIRETOR Fiquem prontos para rodar —

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO Contagem regressiva de dez a um segundo —

DIANA Diga a Snowden que se ele vier ao estúdio que deixe ele prosseguir.
HUNTER *(para o DIRETOR)* Sacou essa, Gene?
O DIRETOR assente, passa as instruções para seu ASSISTENTE dentro do estúdio. No MONITOR DO NOTICIÁRIO, estamos vendo imagens gravadas de Rockefeller abrindo caminho entre a multidão até o lugar do orador, enquanto ouvimos a VOZ de Edward Douglas em Provo, Utah —

DOUGLAS
(ao telefone) Esta foi a primeira aparição pública de Rockefeller desde que foi nomeado vice-presidente, e ele discursou duramente sobre inflação e os altos preços do petróleo árabe —

No MONITOR DO NOTICIÁRIO, Rockefeller aparece na tela e diz —
(80)
ROCKEFELLER *(no monitor)* Talvez a mais dramática evidência do impacto político na inflação é a ação dos países da OPEP e dos países árabes produtores de petróleo aumentando arbitrariamente os

preços do petróleo em quatrocentos por cento —

Ninguém na sala de controle presta muita atenção a Rockefeller; todos olham a fila dupla de monitores preto-e-branco que mostram HOWARD BEALE entrando no estúdio, ensopado, curvado, olhando sombriamente, movendo-se com um único propósito através do estúdio, passando câmaras e cabos e nervosos CINEGRAFISTAS, TÉCNICOS DE SOM, ELETRICISTAS, ASSISTENTES DE DIREÇÃO e ASSISTENTES DE PRODUÇÃO na direção de sua mesa, que está sendo desocupada para ele por JACK SNOWDEN. No MONITOR DO NOTICIÁRIO, o filme de Rockefeller acabou.

DIRETOR **E um —**

— e, de repente, a face obcecada de HOWARD BEALE, sombria, desfigurada, olhos injetados num fervor intraduzível, cabelos escorridos e grudados nas sobrancelhas, visivelmente louco, enche a TELA DO MONITOR.

HOWARD *(no monitor)* Eu não tenho que dizer a vocês que as coisas vão mal. Todo mundo sabe que as coisas vão mal. É uma depressão. Todo mundo está desempregado ou apavorado de perder seu trabalho, o dólar tem o valor de um níquel, bancos quebram, comerciantes mantêm uma arma debaixo do balcão, marginais ocupam selva-gemente as ruas, e não há ninguém em lugar nenhum que saiba o que fazer, e não há um fim para isso. Sabemos que o ar está impróprio para respirar e que a comida está imprópria para comer, e nos sentamos e assistimos às nossas tevês enquanto algum jornalista local nos diz que hoje tivemos quinze homicídios e sessenta e três crimes violentos, como se as coisas devessem ser assim. Todos sabemos que as coisas vão mal. Pior que mal. Eles estão loucos. E como se tudo enlouquecesse. Então não saímos mais de casa, e lentamente o mundo em que vivemos torna-se menor, e tudo o que pedimos é, por favor, pelo menos deixem-nos em paz em nossas salas. Deixe-me

(81)

ter minha torradeira e minha tevê e meu secador de cabelos e meus pneus radiais de aço, e eu não direi nada, apenas deixe-nos em paz.

Bem, não vou deixá-los em paz. Eu quero que vocês fiquem furiosos —

OUTRO ÂNGULO mostrando a atenção arrebatada das PESSOAS na sala de controle, especialmente de DIANA —

HOWARD *(continuação)* Não quero que vocês se rebelem. Não quero que protestem. Não quero que escrevam ao seu deputado. Porque eu não saberia o que lhes dizer que escrevessem. Eu não sei o que fazer a respeito da depressão e, da inflação e do orçamento da defesa é dos russos e do crime nas ruas. Tudo o que sei é que primeiro vocês devem ficar furiosos. Vocês têm que dizer: "Estou furioso como o diabo e não vou mais aceitar isso. Sou um ser humano, diabo. Minha vida tem valor." Então quero que se levantem agora. Quero que saiam de suas cadeiras e vão para a janela. Agora mesmo. Quero que vão para a janela, abram-na e ponham a cabeça para fora e gritem: "Estou furioso como o diabo e não vou mais aceitar isso!"

DIANA *(aperta o ombro de HUNTER).* Para quantas estações isso vai ao vivo?

HUNTER Sessenta e sete. Sei que vai para Atlanta e Louisville, eu acho —

HOWARD *(no monitor)* Levantem-se de suas cadeiras. Vão para as janelas. Abram-nas. Ponham a cabeça para fora e gritem e continuem gritando

Mas DIANA já deixou a sala de controle e apressa-se pelo —
INT. CORREDOR
— abrindo portas, procurando por um telefone, que ela acha **no** —
(82)
INT. UMA SALA
DIANA *(pegando o telefone)* Quero o Contato das Estações — *(a ligação é completada)* Herb, aqui é Diana Dickerson, está assistindo? Porque eu quero que você ligue para todas as afiliadas que estão apresentando isso ao vivo — ... Chego logo aí —

INT. ÁREA DO ELEVADOR 50º ANDAR

DIANA se atira no elevador que chega e desce até onde um monte de EXECUTIVOS e PESSOAL DO ESCRITÓRIO bloqueiam um portal. DIANA abre caminho até —

INT. SALA DE THACKERAY — CONTATO DAS ESTAÇÕES

HERB THACKERAY ao telefone, olhando para HOWARD BEALE no seu monitor de parede —

HOWARD *(no monitor)* — Primeiro, vocês têm que ficar furiosos. Quando estiverem furiosos o bastante —

Tanto a sala de THACKERAY quanto a de sua SECRETÁRIA estão cheias de gente da equipe. O Assistente Pessoal de Thackeray nos Contatos com as Estações, um homem de 32 anos chamado RAY PITOSFSKY, está na mesa da SECRETÁRIA, também ao telefone. Outro ASSISTENTE, de pé atrás dele, está no outro telefone da SECRETÁRIA —

DIANA *(gritando para THACKERAY)* Com quem você está falando?

THACKERAY WCGG, Atlanta —

DIANA Estão gritando em Atlanta, Herb?

HOWARD *(em sua mesa)*

— vamos resolver o que fazer a respeito da depressão —

THACKERAY *(ao telefone)* Estão gritando em Atlanta, Ted?

INT. SALA DA DIREÇÃO GERAL — AFILIADA DE ATLANTA

O DIRETOR GERAL da WCGG, de Atlanta, um homem

(83)

portentoso de 58 anos, está de pé diante da janela aberta de seu escritório, olhando para o entardecer, segurando o telefone. A estação

é localizada num subúrbio de Atlanta, mas de muito além das árvores que cercam a emissora, pode-se ouvir um surdo rumor. Em sua mesa, HOWARD BEALE diz —

HOWARD

— e a inflação e a crise do petróleo —

DIRETOR GERAL *(no telefone)* Herb, me ajude, acho que eles estão gritando —

INT. SALA DE THACKERAY

PITOFSKY *(na mesa da SECRETÁRIA, ao telefone)* Estão gritando em Baton Rouge.

DIANA toma o telefone dele e escuta as pessoas de Baton Rouge gritarem com raiva nas ruas —

HOWARD *(em sua mesa)*

— As coisas têm que mudar. Mas você não pode mudá-las a menos que esteja furioso. Você tem que se enfurecer. Vá para a janela —

DIANA *(entrega o telefone de volta para PITOFSKY; seus olhos brilham de excitação)* Da próxima vez que pedirem para explicar o que são os índices de audiência, responda: são os índices de audiência.

(exulta) Filho da mãe, encontramos o filão principal!

INT. APARTAMENTO DE MAX — SALA

MAX, a SRA. SCHUMACHER e sua filha de 17 anos, CAROLINE, assistindo ao noticiário da TV —

HOWARD *(na TV)* — Ponha sua cabeça para fora e grite. Eu quero que você grite: "Estou furioso como o diabo e não vou mais aceitar isso!"

(84)

CAROLINE levanta-se de sua cadeira e vai para a janela da sala.

LOUISE SCHUMACHER Aonde você vai?

CAROLINE Quero ver se alguém está gritando.

HOWARD *(no aparelho de TV)* Agora mesmo. Levante-se. Vá para sua janela —

CAROLINE abre a janela e, olha para as ruas molhadas do lado leste da cidade, os prédios grandes e anônimos e as casas ocasionais. Está escuro; um ruído distante de TROVÃO EXPLODE em algum lugar lá fora e RAIOS fragmentam a escuridão úmida. No súbito SILÊNCIO que segue o trovão, uma voz fina pode ser ouvida gritando quarteirão abaixo:

VOZ FINA
(fora da tela) Estou furioso como o diabo e não vou mais aceitar isso!

HOWARD *(no aparelho de TV)* — abra sua janela —

MAX junta-se à filha na janela. A CHUVA respinga em seu rosto —
PONTO DE VISTA DE MAX. Ele vê algumas janelas se abrirem e, bem em frente ao seu apartamento, um HOMEM abre a porta da frente de sua casa —

HOMEM *(berra)* Estou furioso como o diabo e não vou mais aceitar isso!

OUTROS GRITOS são ouvidos. De seu privilegiado ponto de observação no vigésimo-terceiro andar, MAX vê a paisagem assimétrica dos edifícios de Manhattan em alguns quarteirões, e CABEÇAS aparecem em silhueta em janela após janela, aqui, ali, e depois aparentemente em todos os lugares, GRITANDO para a CHUVA que açoita as ruas escuras —

VOZES Estou furioso como o diabo e não vou mais aceitar isso!

Um gigantesco e terrificante RUÍDO de TROVÃO natural, seguido de uma frenética e brilhante FULGURAÇÃO de raios; e agora o CORO reunido de GRITOS dispersos

(85)

parece estar vindo do todo, amontoado, horda negra das pessoas da cidade, GRITANDO juntas em fúria, numa onda indistinta de rugidos de ódio humano tão formidável quanto o TROVÃO natural que RUGE novamente acima, TEMPESTUOSO, RUMOROSO. Soa como um ataque a Nuremberg, o ar denso e agitado com tudo —

PLANO GERAL de MAX, de pé com sua FILHA diante dos janelões abertos, CHUVA respingando sobre eles, escutando os espantosos RUGIDOS e TROVO AD AS que vêm de todos os cantos à sua volta. Ele fecha os olhos, suspira, não há mais nada que ele possa fazer; está fora de seu controle.

No início, Howard Beale entra no edifício da UBS, cumprimenta os guardas e depois se prepara para "dar o meu testemunho". Ele vai para a sala de controle do noticiário da rede.

O meio é a transmissão e o discurso e, sobre isso, acompanhamos a reação que está causando; em todo lugar, dentro e fora, as pessoas estão "furiosas como o diabo" e gritando pelas janelas.

A seqüência termina quando William Holden subitamente reconhece o poder emocional de Howard Beale. "Não há mais nada que ele possa fazer; está fora de seu controle."

E uma seqüência clássica — uma unidade completa de ação dramática; uma série de cenas conectadas por uma única idéia com início, meio e fim.

* * *

Como exercício: Esboce uma seqüência em seu roteiro; encontre a idéia, crie o *contexto*, acrescente *conteúdo* e depois a planeje, focalizando no início, meio e fim. Liste quatro seqüências que você precise escrever em seu roteiro; como a abertura, pontos de virada nos finais dos Atos I e II e o final. Planifique-as.

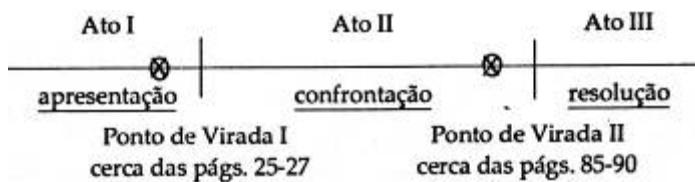
9 - O PONTO DE VIRADA *(PLOT POINT)*

Em que ilustramos o conceito e a natureza do ponto de virada:

Enquanto escreve o roteiro, você não tem qualquer objetividade, não tem visão geral. Não enxerga nada exceto a cena que está escrevendo, a cena que acabou de escrever e a cena que escreverá a seguir. Às vezes nem isso você enxerga.

E como escalar uma montanha. Enquanto sobe para o topo, tudo o que vê é a pedra diretamente à sua frente e a acima de você. Somente quando chega ao topo é que você pode olhar para o panorama abaixo.

A coisa mais difícil ao escrever é saber o que escrever. Ao escrever um roteiro, você tem que saber aonde está indo; tem que ter uma *direção* — uma linha de desenvolvimento que conduza à resolução, ao final.

Se não, você tem problemas. É muito fácil perder-se no labirinto de sua própria criação.

Por isso o *paradigma é* tão importante — ele lhe dá direção. Como um mapa de estradas. Na estrada, no meio do Arizona, Novo México, ou nas distâncias do Texas e através dos planaltos de Oklahoma, você não sabe onde está, menos ainda onde esteve. Tudo o que pode ver é a paisagem plana, poeirenta, interrompida apenas pelos raios cintilantes do sol.

Quando está *no paradigma,* você não pode *ver* o *paradigma.* Eis porque o ponto de virada é tão importante. O PONTO DE VIRADA (plot point) é um incidente, ou evento, que "engancha" na ação e a reverte noutra direção.

Ele move a história adiante.

Os pontos de virada (plot points) no fim dos Atos I e II *seguram o paradigma* no lugar. Eles são âncoras do seu enredo. Antes de começar a escrever, você tem que saber quatro coisas: final, início, ponto de virada no final do Ato I e ponto de virada no final do Ato II.

Eis novamente o paradigma:

Ao longo deste livro eu enfatizo a importância dos pontos de virada no final dos Atos I e II. Você tem que saber quais são os pontos de virada no final de cada ato antes de começar a escrever. O roteiro completo pode conter até 15 pontos de virada. Quantos você terá, outra vez, depende de sua história. Cada ponto de virada *move* a história *adiante,* no sentido da resolução.

Chinatown é estruturado de ponto de virada a ponto de virada; cada ponto de virada move cuidadosamente a história adiante.

O roteiro, como vimos, abre com Gittes sendo contratado pela falsa Sra. Mulwray para descobrir com quem o marido dela está tendo um caso amoroso. Gittes segue Mulwray das câmaras do conselho até o reservatório e mais tarde o descobre na companhia de uma mulher jovem. Ele os fotografa, retorna ao escritório e, até onde pode afirmar, o caso está encerrado.

Quando está cortando o cabelo ele descobre que alguém publicou a história e as fotografias no jornal.

Quem fez isso. E por quê?

Gittes volta para o escritório e uma jovem mulher o espera. Ele a teria visto antes?, ela pergunta. Não. Ele se lembraria.

Ela diz que se ele não a conhece, como então poderia ela tê-lo contratado? Ela *é* a Sra. Evelyn Mulwray, a *verdadeira* Sra. Mulwray (Faye Dunaway); e uma vez que ela não o contratou, vai processá-lo por calúnia e difamação e tirar seu registro de detetive. Ela parte.

Gittes fica atarantado. Se esta é a *verdadeira* Sra. Mulwray, quem o contratou? E por quê? Com o "escândalo amoroso" na primeira página do jornal, ele sabe que alguém aprontou para ele — ele foi enquadrado. Alguém, ele não sabe quem, quer "derrubá-lo", e Jake Gittes não vai cair por ninguém. Seu traseiro está na reta e ele vai descobrir quem aprontou para cima dele. E por quê.

Fim do Ato I.

Que momento desse bloco de ação, dramática "engancha" na ação e a reverte noutra direção? E quando a falsa Sra. Mulwray o contrata? Quando a história é publicada no jornal? Ou quando a verdadeira Sra. Mulwray aparece?

Quando Faye Dunaway entra no cenário, a ação muda de uma missão cumprida para um possível processo por calúnia e difamação e a perda de seu registro. E melhor que ele encontre *quem* aprontou para ele — depois ele descobrirá *porquê.*

O ponto de virada (plot point) no final do Ato I é quando a *verdadeira* Sra. Mulwray aparece. Esse evento reverte a ação, muda sua direção. *Direção,* lembre-se, é uma linha de desenvolvimento.

O Ato II abre com Nicholson dirigindo na longa entrada da casa dos Mulwray. O Sr. Mulwray não está. Mas a Sra. Mulwray, sim. Eles trocam umas poucas palavras e ela lhe diz que o marido pode estar no reservatório de Oak Pass.

Nicholson vai para o reservatório de Oak Pass. Lá ele encontra o tenente Escobar (ambos eram tiras ao mesmo tempo no bairro chinês; Nicholson demitiu-se e Escobar tornou-se tenente) e descobre que Mulwray está morto, aparentemente resultado de um acidente.

A morte de Mulwray apresenta um outro problema, ou obstáculo, para Gittes. No *paradigma, o contexto* dramático para o Ato II é *confrontação.*

A necessidade dramática de Gittes é descobrir *quem* aprontou para ele, e *por quê.* Então Robert Towne cria obstáculos para essa necessidade. Mulwray está morto. Assassinado, Gittes descobre mais tarde. Quem fez isso? Este é um ponto de virada, mas não *o* ponto de virada no final do Ato II; é simplesmente um ponto de virada interno na estrutura do Ato II. Há dez pontos de virada como esse no segundo ato de *Chinatown.*

A morte de Mulwray é um incidente ou evento que "engancha" na ação e a reverte noutra direção. A história *move-se adiante.* Gittes é envolvido, queira ele ou não.

Mais tarde, ele recebe um telefonema de uma misteriosa "Ida Sessions", a mulher, descobre-se, que o contratou no início; a falsa Sra. Mulwray. Ela diz para que ele procure na coluna de obituários do jornal "uma daquelas pessoas", seja lá o que isso queira dizer. Ela

desliga. Logo depois ela é encontrada morta, e Escobar tem certeza de que Gittes está envolvido.

O tema da "água" foi introduzido várias vezes, e Gittes segue as pistas. Ele vai até o cartório e verifica os proprietários de terra no noroeste do vale de San Fernando. Ele descobre que a maior parte das propriedades foi vendida nos últimos meses. Lembre-se da pergunta do fazendeiro na página 10: "Quem lhe paga (para roubar a água do vale), Sr. Mulwray?"

Quando Gittes vai investigar uma plantação de abacates, é atacado pelo fazendeiro e seus filhos e é deixado inconsciente. Pensam que é o homem que tem envenenado sua água.

Quando recupera a consciência, Faye Dunaway está lá — a chamado dos fazendeiros.

Dirigindo de volta a L.A., Nicholson descobre que um dos nomes da coluna de obituário mencionados por Ida Sessions é citado como o proprietário de uma ampla parcela da terra do vale. Estranho. Ele morreu num lugar chamado Asilo para Idosos Mar Vista.

Juntos, Gittes e Evelyn Mulwray rumam para o asilo Mar Vista. Gittes descobre que a maior parte dos novos proprietários das terras do vale está vivendo lá, sem saber o que comprou. É falso — a coisa toda é um golpe. Suspeitas confirmadas, ele é atacado por assassinos, mas Gittes e Evelyn conseguem escapar.

Dirigem de volta para a casa dela.

Esses incidentes ou eventos são todos pontos de virada. Eles movem a história adiante.

Na casa dela, Nicholson pergunta se há água oxigenada para limpar a ferida de seu nariz. Ela o leva para o banheiro, comenta sobre a gravidade do corte, protege o corte. Ele nota alguma coisa no olho dela, um ligeiro defeito de cor. Ele se curva e a beija. E uma linda cena. Eles fazem amor.

Terminado, eles ficam na cama batendo papo.

O telefone toca. Ela olha para ele; ele olha para ela. Continua a tocar. Finalmente, ela atende, subitamente fica agitada, desliga. Diz a Gittes que tem de ir embora. Imediatamente. Ela adorou o tempo que passaram juntos, mas algo importante aconteceu e ela tem que ir embora.

Algo aconteceu. O quê? Gittes quer descobrir. Ele quebra a

lanterna do carro dela e a segue até uma casa em Echo Park, bairro de Los Angeles.

Final do Ato II.

Neste ponto da história, ainda não sabemos duas coisas: (1) quem era a menina que estava com Mulwray antes dele ser morto; e (2) quem aprontou para Nicholson e por quê. Gittes sabe que a resposta para ambas as perguntas se relacionam, apesar de não resolvidas.

Qual é o ponto de virada no fim do Ato II?

Quando Gittes encontra os óculos no laguinho da casa de Mulwray. Este é o ponto de virada no final do Ato II. "Um incidente, ou evento, que 'engancha' na ação e a reverte noutra direção."

O Ato III é a resolução e o que Nicholson descobre resolve a história.

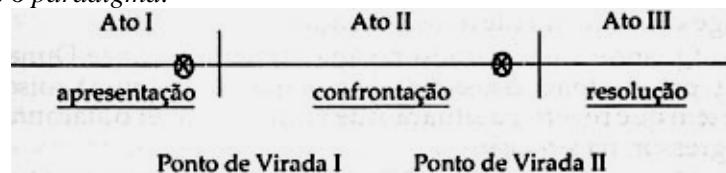
Gittes descobre que a menina é a "filha/irmã" de Dunaway, engravidada por seu pai (John Huston). Isto também responde a pergunta de por quê Faye Dunaway não fala com o pai, e por quê John Huston quer a menina. Também descobrimos que Huston é responsável por três assassinatos, além de tudo o mais; "ou você traz a água para L.A., ou leva L.A. até a água", ele diz.

Esse é o "gancho" dramático do filme. E funciona, lindamente. A premissa de dinheiro, poder e influência serem uma força corruptora fica estabelecida; como Gittes diz a Curly na página 3: "Você tem que ser rico para matar alguém, qualquer um, e livrar-se disso impune." Se você tem bastante dinheiro e poder, Towne parece dizer, pode livrar-se de tudo, inclusive da acusação de assassinato.

Quando Faye Dunaway morre no fim do filme, John Huston leva sua filha/neta embora e "livra-se" de tudo. Ironicamente, o incidente que motivou a saída de Gittes da força policial se repetiu: "Tentei ajudar pessoas e tudo o que acabei fazendo foi magoá-las", ele dissera antes a Faye Dunaway.

O círculo se fecha. Gittes não pode suportar. Ele tem que ser contido por seus dois parceiros; as últimas palavras do roteiro são: "Esqueça, Jake — isso é Chinatown (bairro chinês)."

Vê como os pontos de virada nos finais dos Atos I e II "engancham" na ação e a revertem noutra direção? Eles movem a história adiante, para a sua resolução.

Chinatown caminha para sua conclusão, passo a passo, cena a

cena, ponto de virada a ponto de virada. Há dez pontos de virada no Ato II, dois no Ato III.

Da próxima vez que for ao cinema, veja se pode localizar os pontos de virada no fim do Ato I e Ato II. Todos os filmes que você vir terão pontos de virada definidos. Tudo o que você tem a fazer é achá-los. Perto dos 25 minutos de filme um incidente ou evento ocorrerá. Descubra *qual é, quando* ele ocorre. Pode ser difícil a princípio, mas quanto mais exercitado mais fácil se torna. Confira no seu relógio.

Faça o mesmo com o Ato II. Apenas verifique o seu relógio entre os 85 e os 90 minutos de filme. E um exercício excelente.

Vejamos os pontos de virada em: *Three Days of the Condor (Os Três Dias do Condor), Rocky (Rocky, um Lutador), Network (Rede de Intrigas), Nashville, Ari Unmarried Woman (Uma Mulher Descasada)* e *Close Encounters of the Third Kind (Contatos Imediatos do Terceiro Grau).*

Eis o *paradigma:*

Procuramos os pontos de virada no final dos Atos I e II.

Em *Three Days of the Condor (Os Três Dias do Condor),* Robert Redford trabalha na "Sociedade Histórico-Literária Americana", uma célula de "leitura" da CIA. Os empregados lêem livros. Quando o filme começa, Redford chega ao emprego, atrasado, e entra em sua rotina de trabalho. Mandam-no pegar o almoço para a equipe e, quando ele volta, todo mundo está morto, brutalmente assassinado.

Quem fez isso? Por quê?

Redford não tem tempo para pensar. Ele também deveria estar morto — está vivo apenas porque tinha saído para ver o almoço. Leva um tempo até que ele perceba a situação; quando percebe, sabe que alguém vai matá-lo. Ele não sabe quem nem por quê — tudo o que sabe é que será assassinado.

Fim do Ato I.

Lorenzo Semple Jr. e David Rayfiel, os roteiristas, apresentam a história da seguinte maneira: o Ato I estabelece que Redford descobriu

algum tipo de conspiração em curso dentro da CIA. Ele não sabe *o que* é; tudo o que sabe é que seus amigos e colegas de trabalho estão mortos.

E ele é o próximo da lista.

O ponto de virada no final do Ato I é quando ele *retorna* do almoço e descobre todo mundo morto. E a *reação* de Redford a esse "incidente/evento" que reverte a ação noutra direção.

No Ato II, o contexto dramático é *confrontação.* Redford encontra obstáculos em todo lugar. Seu melhor amigo — também da CIA — é mandado ao seu encontro mas é assassinado, e a culpa é posta sobre Redford. Por necessidade dramática (personagens principais não podem ficar falando consigo mesmos — monólogos não funcionam!) ele seqüestra Faye Dunaway. Redford é uma *vítima* ao longo de todo o segundo ato; ele passa os próximos 60 minutos (60 páginas) sendo caçado pelo matador de aluguel (Max von Sydow). Ele reage constantemente a essa situação.

Quando ele é atacado no apartamento de Faye Dunaway pelo carteiro assassino, ele tem que *fazer* alguma coisa. Ele tem que reverter a situação; de vítima, para ser o atacante, o agressor, na situação.

Você já foi uma vítima? Todos fomos uma vez ou outra. Não é divertido. Você tem que ficar "por cima" da situação e não ser controlado por ela. Redford consegue a reversão e Faye Dunaway o ajuda nisso. Ela penetra no quartel-general da CIA, fingindo que vai se inscrever para um emprego. Ela entra "acidentalmente" na sala de Cliff Robertson, o homem no comando do "caso Condor", vê como ele se parece — Redford nunca o viu — desculpa-se e sai.

No almoço num restaurante, Redford e Dunaway cercam e apertam Cliff Robertson. Redford o questiona intensamente e dá ao homem da CIA a informação que no final conduzirá à descoberta do que está acontecendo realmente — há uma CIA dentro da CIA.

O ponto de virada no final do Ato II é quando Redford reverte a ação — de ser a vítima passa a ser o agressor, de caça a caçador. Ao cercar Cliff Robertson, Redford "reverte a ação noutra direção".

No Ato III Redford segue a pista até o homem responsável pelo plano — Lionel Atwell. Redford confronta Atwell em sua casa, descobre que ele montou uma CIA dentro da CIA e é o homem por

trás das mortes dos outros. A razão — campos de petróleo. Max von Sydow entra, abruptamente mata o alto funcionário da CIA e deixa Redford livre. Pelo menos por enquanto. O assassino volta ao emprego na "companhia", a CIA.

Quando você está escrevendo seu roteiro, os pontos de virada tornam-se placas de sinalização, mantendo a história coesa e movendo-a adiante.

Há alguma exceção a essa regra? Todos os filmes têm pontos de virada? Você pode lembrar-se de algum que não tenha?

E *Nashville?* É uma exceção?

Vejamos. Primeiro, quem é o personagem principal do filme? Lily Tomlin? Ronee Blakeley? Ned Beatty? Keith Carradine?

Tive a oportunidade de ou vir Joan Tewkesbury, a roteirista, falar em Sherwood Oaks sobre o roteiro de *Nashville.* Ela falou sobre a dificuldade de escrever diversos personagens de uma só vez, e de como ela teve que encontrar algum tipo de tema que unificasse o filme e o mantivesse coeso. Ela foi a Nashville duas vezes para fazer pesquisa antes de escrever o roteiro — as duas vezes por várias semanas. Ela percebeu que o personagem principal do filme — isto é, sobre quem o filme trata — é a cidade de Nashville. *Ela* é o personagem principal. Quando ela disse isso, eu subitamente percebi que o *ponto de virada é uma função do personagem principal.* Siga o personagem principal numa história e você encontrará os pontos de virada nos finais dos Atos I e II.

Nashville é o personagem principal porque ela mantém tudo coeso, como um *contexto;* tudo ocorre dentro da cidade.

Há vários personagens importantes no filme e todos eles movem a ação adiante.

O filme começa no aeroporto de Nashville à chegada dos personagens mais importantes. Somos apresentados a eles, entrevemos traços de seus caráteres e personalidades, suas esperanças e sonhos. Após a chegada de Ronee Blakeley, todos deixam o aeroporto simultaneamente, mas em carros separados, e, como os Keystone Kops*, amontoam-se uns aos outros na confusão de um engarrafamento numa rodovia.

** Comédia pastelão. Série de filmes mudos lançada pelo estúdio Keystone em que figurava um esquadrão de policia motorizada para lá de trapalhão. N. do T.*

O ponto de virada no final do Ato I é quando eles deixam o aeroporto. A ação muda de direção, do aeroporto para a rodovia, e permite que a ação da história *mova-se adiante,* como requerido pelos personagens.

O Ato II detalha o caráter e as interações dos personagens; a necessidade dramática de cada personagem é estabelecida, os conflitos são gerados, rumos são tramados. No final do segundo ato, Michael Murphy, o político, convence Allan Garfield a deixar Ronee Blakeley cantar no comício político.

Este é o ponto de virada no final do Ato II. E o "incidente, ou evento, que reverte a história" e nos conduz ao Ato III e à resolução.

O Ato I acontece no aeroporto; o Ato II em vários locais; o Ato III no Parthenon, nas cercanias de Nashville. Seguimos os personagens principais desde sua chegada ao Parthenon. O comício começa, e termina com a tentativa de assassinato que fere gravemente ou mata Ronee Blakeley.

Nessa confusão final de ação, enquanto a multidão de gente reage amedrontada, Barbara Harris pega o microfone e conduz a todos numa canção. Juntos, eles cantam em harmonia, enquanto sirenes gritam e reina o pânico. Nashville, afinal, *é* uma cidade da música.

Robert Altman, o diretor, é um artesão magistral da estrutura dramática; seus filmes podem parecer compostos aleatoriamente, mas na realidade são executados com o refinamento de uma escultura. *Nashville* corresponde ao *paradigma* até os ossos.

E *Network (Rede de Intrigas)?* É uma exceção? Não. Corresponde ao *paradigma* perfeitamente. A maioria das pessoas não se decide sobre *quem é* o personagem principal. Quem é o personagem principal? William Holden? Faye Dunaway? Peter Finch? Robert Duvall?

Não. A "Rede" é o personagem principal. Ela alimenta tudo, como um sistema; nela, as pessoas são parte do todo, são peças de reposição. A Rede continua, indestrutível; gente vem e vai. Como a vida.

Da mesma forma que Nashville, a Rede é o personagem principal. Se você percebe isso, o resto vem naturalmente.

Quando o filme começa, um narrador diz que esta história é sobre Howard Beale (Peter Finch), e vemos William Holden e Finch se embebedando num bar. O melhor dos amigos, Holden é o chefe do

departamento de jornalismo e tem que demitir o apresentador Finch após 15 anos por causa dos baixos índices de audiência. Quando Finch entra no ar e diz que está sendo substituído, "uma vítima dos índices", faz o pronunciamento dramático de que se suicidará diante das câmaras!

Isto torna-se uma notícia de primeira página e cria destruição. Os índices aumentam. A Rede, na pessoa do executivo Robert Duvall, fica paranóica com o pronunciamento de Finch; Duvall o quer fora do ar imediatamente.

Mas Faye Dunaway, como diretora de programação, vislumbra uma oportunidade singular. Ela convence Robert Duvall a colocar Finch no ar novamente como um tipo de profeta louco que está cheio da "titica" que amargamente chamamos de "estilo de vida" ou "padrão de vida".

Finch volta ao ar. Os índices aumentam e logo Howard Beale é o espetáculo principal da TV. Então ele se excede e revela a iminente aquisição da Rede por investidores da Arábia Saudita.

Finch tem o "tapete puxado" pelo presidente da empresa da Rede, CCA; Ned Beatty, numa cena magnífica, vocifera que Peter Finch "falseou a ordem natural das coisas"; os árabes tiraram um bocado *de* dinheiro deste país, ele diz a Finch, e agora têm que devolvê-lo. É o fluxo natural, como a gravidade, como as marés.

Ned Beatty convence Peter Finch a espalhar a profecia do ponto de vista do presidente da CCA — o indivíduo está morto, mas a empresa vive! As pessoas não absorvem isso; os índices de Finch caem. Como no início, a Rede quer tirar Finch do ar, mas Ned Beatty, o presidente, recusa. Robert Duvall, Faye Dunaway e os outros têm um problema. Como tirar Finch do ar? O filme termina com Peter Finch sendo assassinado no ar — numa variação do que ele havia ameaçado no início do filme. Finais e inícios, certo?

Quais são os pontos de virada nos finais dos Atos I e II?

Howard Beale está para ser demitido, mas ganha outra chance quando Faye Dunaway convence Robert Duvall a colocá-lo no ar. Esse é o ponto de virada no final do Ato I. Acontece aos 25 minutos de filme. Ele "engancha" na ação e a reverte. Por causa de Faye Dunaway, Peter Finch consegue um programa campeão de audiência até que ele se excede com o "discurso da apropriação". Esse discurso é

o ponto de virada no final do Ato II.

Esse "incidente" resulta na conversa de Ned Beatty com Peter Finch para que a mensagem seja mudada e a profecia transmitida de acordo com Beatty. Isto conduz à resolução; Finch deve ser tirado do ar por causa da baixa audiência, e a única forma de fazer isso é matá-lo. E é o que eles fazem. E uma sátira mordaz e muito engraçada.

Conhecimento do ponto de virada é requisito essencial para escrever um roteiro. Fique atento aos pontos de virada, procure-os nos filmes a que assiste, discuta-os nos roteiros que lê.

Todos os filmes os têm.

"E os pontos de virada em *Rocky (Rocky, um Lutador)?* No Ato I, Rocky é um lutador sem recursos que "quer ser alguém"; na realidade, ele é um "vagabundo" que garante uns tostões como capanga de um amigo de infância.

Por coincidência, Rocky consegue a oportunidade de lutar contra o campeão mundial peso pesado. Isto é um ponto de virada ou é um ponto de virada! Acontece próximo dos 25 minutos de filme.

Rocky ultrapassa as barreiras da preguiça e da inércia, força-se a entrar em forma, sabendo o tempo todo que não pode vencer. Apollo Creed é bom demais. Se conseguir ficar de pé durante os 15 assaltos com o campeão do mundo, entretanto, isto se torna uma vitória pessoal. E isso torna-se sua "meta", sua "necessidade" dramática — todos podemos aprender uma lição com Rocky.

O ponto de virada no final do Ato II é quando Rocky sobe correndo as escadas do museu e dança a dança da vitória ao som da canção "Gonna Fly, Now" (Vou Voar, Agora). Como se lê no roteiro, ele está melhor do que nunca para lutar contra Apollo Creed. Ele fez tudo o que podia — o que tiver de ser, será.

O Ato III é a seqüência da luta. Tem um início, meio e fim definidos e Rocky, com força e coragem inspiradoras, luta com Apollo Creed por 15 assaltos. É uma vitória pessoal.

Ao ver o filme você encontra Rocky selecionado para lutar contra Apollo Creed aproximadamente aos 25 minutos de filme; Rocky está "pronto" para lutar em torno dos 88 minutos de filme. O resto do filme é a luta.

Verifique!

An Unmarried Woman (Uma Mulher Descasada) é outro exemplo.

O Ato I, a apresentação, dramatiza a vida *casada* de Jill Clayburgh e Michael Murphy. Tudo *parece* bem no seu relacionamento, mas olhando mais próximo você pode ver claramente a tensão do marido. Aos cerca de 25 minutos de filme, Michael Murphy subitamente anuncia a Jill Clayburgh que está apaixonado por outra mulher; que quer viver com a outra, possivelmente casar com ela. Ele quer acabar com o casamento.

Isto é um ponto de virada?

O segundo ato lida com as tentativas de Jill Clayburgh de ajustar-se à nova situação; antes uma mulher casada, ela agora é descasada, e mãe sozinha.

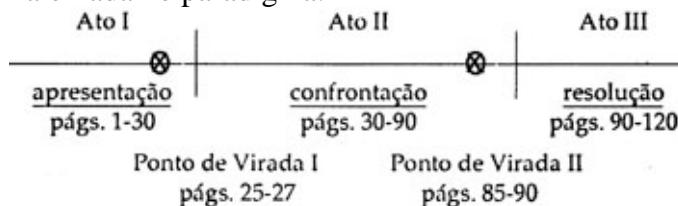
Depois ela encontra e "fica" uma noite com o artista Alan Bates. Ele quer vê-la; ela recusa. Ela está se acostumando à idéia de ser solteira. Pouco depois de terem feito sexo, eles se encontram novamente, numa festa.

Na festa, Bates briga com outro artista por causa de Clayburgh e o casal sai junto. Eles se gostam e decidem ver-se novamente; não muito antes deles criarem um relacionamento.

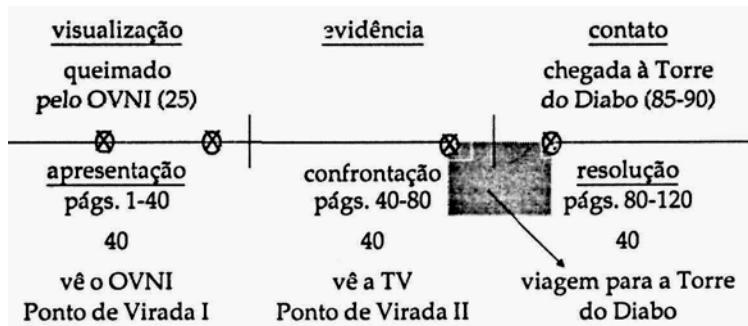
A festa acontece aos 85 minutos de filme. E um ponto de virada? Evidente. O Ato í lida com a situação do "casamento", o Ato II com a adaptação de Jill Clayburgh em "ser descasada", e o Ato III com "ser solteira" e a construção de um relacionamento com Alan Bates e um novo sentido de identidade.

Quando vir um filme, determine os pontos de virada. Veja se o *paradigma* funciona ou não.

Como forma, o roteiro está em constante mudança. Uma nova geração de roteiristas, criada na TV — imagens, não palavras — está redefinindo e expandindo a arte do roteiro. O que funciona hoje em termos de estilo e execução pode não funcionar amanhã.

Historicamente, é claro, sempre houve mudanças significativas no cinema americano. Das comédias românticas e dramas sociais dos anos 30, aos filmes de guerra e histórias policiais românticas dos anos 40, às fantasias emplumadas dos anos 50, à violência dos 60 e às ocultações políticas e conscientização feminina dos anos 70, o cinema americano evoluiu consistentemente em termos de forma e conteúdo.

Do início dos anos 60 — o tempo de *Hud (O Indomado)* e *The Hustler (Desafio à Corrupção*), dois filmes, eu acho, que mais

influenciaram o roteiro contemporâneo pelo refinamento da estrutura dramática através de três divisões independentes em atos — o roteiro tornou-se mais elegante, mais conciso e mais visual no estilo e na execução.

No presente, Hollywood está num período de transição. Os estúdios experimentam novos sistemas de som, novos equipamentos e novas técnicas visuais, recursos que forçarão o cineasta a expandir e desenvolver seu artesanato. Filmes, como qualquer forma de arte viva, evoluem, uma fusão de avanço científico e conquista artística.

. Há duas edições de *Close Encounters (Contatos Imediatos)* de Steven Spielberg: a primeira, com a montagem original para cumprir os prazos do contrato com o estúdio, e depois a nova montagem do filme, feita alguns anos após o lançamento. Até onde posso afirmar, o *Contatos Imediatos* original é o filme do futuro. Em termos de estilo, forma e execução, ele transforma a estrutura dos filmes e nos mostra o amanhã, hoje.

Dê uma olhada no paradigma:

Ato I
apresentação
págs. 1-30
Ato II
confrontação
págs. 30-90
Ato III
resolução
págs. 90-120
Ponto de Virada I
págs. 25-27
Ponto de Virada II
págs. 85-90

Aproximadamente aos 25 minutos de filme, Richard Dreyfuss está sentado em sua caminhonete quando cai a energia e ele é sacudido no banco. É um evento maravilhoso e incomum: Ponto de Virada I. Em torno de oitenta e oito minutos de filme, Dreyfuss alcança a Torre do Diabo e consegue penetrar na área reservada. Ponto de Virada II. O Ato III é sua experiência com o OVNI.

Esta é a estrutura da versão remontada do filme de Spielberg. Mas a primeira montagem é diferente: a versão original do filme é mais magra e elegante, mais visual, mais episódica em forma e estrutura. A publicidade do filme diz que um "Contato Imediato" do Primeiro Grau é a *visualização* e um OVNI; do Segundo Grau é a *evidência física* de um OVNI; e um "Contato Imediato" de Terceiro Grau *é* o *contato.* Eis o *paradigma* de *Contatos Imediatos:*

O Ato I tem 40 páginas, o Ato II 40 páginas e o Ato III 40 páginas. (Na realidade, o filme tem 135 minutos, a maior parte deles sob a forma de ação adicional que acontece na viagem entre o ponto de virada (plot points) no final do Ato II e o início do Ato III.)

Aos vinte e cinco minutos de filme, Richard Dreyfuss está sentado em sua caminhonete no cruzamento da ferrovia e é subitamente exposto às luzes ofuscantes de um OVNI; a experiência é tão intensa que ele é literalmente catapultado de seu banco. Isto corresponde ao ponto de virada no final do Ato I.

Ele *é* inexplicavelmente "atraído" para uma estrada arborizada lateral a uma colina e vê um grupo de OVNIs cruzando o céu noturno. Um homem segura um cartaz: "pare e seja amigável". E um bom toque. Ele tenta convencer sua esposa (Teri Garr) da realidade de sua experiência, mas ela não acredita nele. Ninguém acredita nele. Ele retorna à colina e espera. Quando vêm as luzes, helicópteros do exército arremetem do céu. Este é o final do Ato I, *visualização;* acontece perto dos 42 minutos de filme.

O Ato II lida com a *evidência física;* no final do Ato I, Richard Dreyfuss está com Melinda Dillon, e vemos seu filho (Cary Guffey) construindo uma imagem da montanha misteriosa que os assombrará durante o segundo ato.

A ato abre com Dreyfuss esculpindo sua almofada na forma de uma montanha; logo ele se torna obcecado por isso; números são recebidos dos OVNIs e são analisados como sendo as coordenadas geográficas da Torre do Diabo em Wyoming. Quando Dreyfuss *vê a* montanha na TV (enquanto está esculpindo a mesma montanha no meio da sala) é o ponto de virada no final do Ato II. Isto acontece

aproximadamente entre os 75 e 80 minutos do filme. E para lá que devemos ir.

Ele deixa a família para trás, ultrapassa obstáculo após obstáculo e finalmente chega à Torre do Diabo. Isto corresponde ao ponto de virada nas páginas 85-90 ao final do Ato II. Dreyfuss e Melinda Dillon são "capturados" pelas unidades do exército, mas conseguem escapar e correm para a montanha misteriosa. A resolução começa.

O Ato III, *contato,* mostra Richard Dreyfuss e Melinda Dillon escalando a montanha para seu encontro marcado. Eles descem para a área de aterrissagem e, como um estágio da evolução em que a natureza "seleciona" o organismo sobrevivente, Richard Dreyfuss vai adiante sozinho. No esplendor e maravilha de um dos mais magníficos efeitos especiais jamais criados (por Douglas Trumbull) terráqueo e alienígenas cumprimentam-se e comunicam-se espiritualmente por meio da linguagem universal da música. Música, de fato, é a Sétima Maravilha.

Dentro da estrutura de *Contatos Imediatos* o paradigma se sustenta, mas é adaptado para criar um bloco, ou unidade completa de 40 minutos, de ação dramática contida no contexto cinematográfico: Ato I, *visualização;* Ato II, *evidência física;* e Ato III, *contato.* Acho que esta estrutura pode ser prevalente no futuro próximo, como é exercitada agora por no jovens cineastas na faculdade.

A *forma é* o futuro.

Conhecimento e domínio do ponto de virada são requisitos essenciais para escrever um roteiro. Os pontos de virada do final de cada ato são os pivôs da ação dramática; eles mantêm tudo coeso, no lugar. São placas de sinalização, metas, objetivos ou pontos de destino de cada ato — elos forjados na cadeia da ação dramática.

* * *

Como exercício: Vá ao cinema e encontre os pontos de virada nos finais dos Atos I e II. Olhe em seu relógio. Cronometre-os. Veja se o *paradigma* se aplica. Se não puder achá-los, veja o filme novamente. Eles estão lá.

Você sabe quais são os pontos de virada (plot points) no final dos Atos I e II de seu roteiro?

10 - A CENA

Em que abordamos a cena:

A cena é o elemento isolado mais importante de seu roteiro. E onde algo acontece — onde algo específico acontece. E uma unidade específica de ação — e o lugar em que você conta sua história.

Boas cenas fazem bons filmes. Quando você pensa num bom filme, recorda *cenas* e não o filme inteiro. Pense em *Psycho (Psicose).* De que cena você se lembra? A cena do chuveiro, é claro. E em *Butch Cassidy and the Sundance Kid (Butch Cassidy e Sundance Kid)? Star Wars (Guerra nas Estrelas)? Citizen Kane (Cidadão Kane)? Casablanca?*

A maneira como você apresenta suas cenas na página afinai afetam o roteiro inteiro. O roteiro é uma experiência de leitura.

O propósito da cena é *mover a história adiante.*

Uma cena é tão longa ou tão curta quanto você queira. Pode ser uma cena de três páginas de diálogo ou tão curta quanto um simples plano — um carro numa rodovia. A cena e o que você quer que seja.

A história determina quão longa ou quão curta é sua cena. Há somente uma regra a seguir; confie na sua história. Ela lhe dirá tudo o que você precisa saber. Já notei que muita gente tem a tendência de fazer uma regra para tudo. Se há 18 cenas e duas seqüências nas primeiras 30 páginas de algum roteiro ou filme, sentem que *as suas* primeiras 30 páginas têm que ter 18 cenas e duas seqüências. Não se pode escrever um roteiro seguindo os números como num cartaz de preços.

Isso não funciona — confie que sua história lhe dirá o que você precisa saber.

Vamos abordar a cena de dois lados: vamos explorar as *generalidades* da cena, isto é, *a forma,* e depois examinaremos a *especificidade* da cena; como criar uma cena a partir dos elementos, ou componentes, que existem dentro dela.

Toda cena tem duas coisas: LUGAR e TEMPO.

Onde sua cena acontece? Num escritório? Num carro? Na praia? Nas montanhas? Numa rua apinhada? Qual é o *local* da cena?

O outro elemento é o *tempo. A* que horas do dia ou da noite sua cena acontece? De manhã? A tarde? Tarde da noite?

Toda cena transcorre num lugar *específico* e num tempo *específico.* Tudo o que você tem que indicar, no entanto, é DIA ou NOITE.

Onde sua cena acontece? Do lado *de dentro* ou do lado *de fora;* ou INT. para interior e EXT. para exterior. Então, eis a forma da cena:

INT. SALA DE ESTAR — NOITE
ou
EXT. RUA — DIA

LUGAR e TEMPO. Você tem que saber essas duas coisas antes que possa estruturar e construir uma cena.

Se você muda o *lugar* ou o *tempo* ela se torna outra cena.

Nas primeiras dez páginas de *Chinatown* vimos Curly no escritório de Jake, atormentado por causa de sua esposa. Gittes lhe dá uma dose de bebida barata, eles caminham para fora, do escritório para a área da recepção.

Quando eles passam do escritório de Nicholson para a recepção, é uma nova cena; eles mudaram de *lugar.*

Gittes é chamado para a sala dos associados e contratado pela falsa Sra. Mulwray. A cena na sala dos associados é uma nova cena. Eles mudaram o *lugar* da cena — uma cena no escritório de Gittes, outra na recepção e outra na sala dos associados. Três cenas na *seqüência do escritório.*

Se suas cenas se localizam numa casa, e você se movimenta do quarto para a cozinha e para a sala de estar, você tem três cenas individuais. Sua cena poderia se localizar no quarto entre um homem e uma mulher. Eles se beijam apaixonadamente e deitam-se na cama. Quando a CÂMARA PANORAMIZA para a janela, em que o céu muda do dia para a noite, e PANORAMIZA de volta para mostrar nosso casal levantando, é uma nova cena. Você mudou o *tempo* de sua cena.

Se o seu personagem está dirigindo à noite na rodovia montanha

acima e você quer mostrá-lo em locais diferentes, tem que mudar suas cenas de acordo: EXT. ESTRADA NA MONTANHA — NOITE para EXT. ESTRADA NA MONTANHA, MAIS ADIANTE — NOITE.

Há uma razão para isso; a necessidade de mudar fisicamente a posição da câmara para cada cena ou tomada na nova locação. Cada cena requer uma mudança na posição da CÂMARA (Nota: a palavra CÂMARA sempre é grafada em maiúsculas no roteiro) e portanto requer uma mudança de iluminação. Eis porque as equipes de cinema são tão grandes e o custo de filmar é tão alto, aproximadamente 10.000 dólares por minuto. Ao subir o preço da mão-de-obra, o custo por minuto aumenta e acabamos pagando mais na bilheteria.

Mudanças de cena são absolutamente essenciais no desenvolvimento de seu roteiro. A cena é onde tudo acontece — onde você conta sua história com *imagens em movimento.*

Uma cena é construída em termos de início, meio e fim, como um roteiro. Ou pode ser apresentada em parte, uma porção do todo, como mostrar somente o fim da cena. Novamente — não há regra — a história é sua, quem faz as regras é você.

Cada cena revela pelo menos um elemento de informação da história necessário para o leitor ou público. Muito raramente ela fornece mais que isso. A informação que o público recebe é o núcleo, ou propósito, da cena.

Geralmente, há dois tipos de cenas: um, em que algo acontece *visualmente,* como uma cena de ação — a perseguição que abre *Star Wars (Guerra nas Estrelas),* ou as cenas de luta em *Rocky (Rocky, um Lutador).* O outro é a cena de *diálogo* entre uma (monólogo) ou mais pessoas. A maioria das cenas combina os dois tipos. Numa cena de diálogo, geralmente há alguma ação acontecendo, e numa cena de ação há geralmente algum diálogo transcorrendo. Uma cena de diálogo tem geralmente três páginas ou menos. São três minutos de projeção. Às vezes *é* mais longa, mas não com freqüência. A cena de amor "abortada" em *Silver Streak (Expresso de Chicago)* tem nove páginas; umas poucas cenas em *Network (Rede de Intrigas)* têm sete páginas. Se você escreve uma cena de diálogo entre duas pessoas, tente mantê-la dentro de três páginas. Não há espaço no seu roteiro para ser "engraçadinho", "inteligente" ou "esperto". Você pode contar a história da sua vida em três minutos, se for necessário; a maioria das

cenas nos roteiros contemporâneos tem somente algumas poucas páginas.

No corpo de sua cena, algo específico acontece — seus *personagens* movem-se do ponto A para o ponto B; ou sua história move-se do ponto A para o ponto B. Sua história sempre se move para adiante. Mesmo nos *"flashbacks". Julia, Annie Hall (Noivo Neurótico, Noiva Nervosa)* e *Midnight Cowboy (Perdidos na Noite)* são estruturados para incluir o *flashback* como uma parte integral da história. O flashback é uma técnica utilizada para expandir a compreensão da história, personagens e situação pelo público. É também uma técnica ultrapassada sob vários pontos de vista. Tony Bill, o produtor/diretor/ator, diz, "Quando eu vejo um *flashback* num roteiro eu sei que a história tem problemas. É um recurso fácil para o escritor novato". Sua história deve ser executada em ação, não em *flashback. A* menos que você seja realmente criativo, como Woody Allen em *Annie Hall (Noivo Neurótico, Noiva Nervosa),* ou Alvin Sargent *em Julia,* evite os flashbacks.

Eles "envelhecem" seu material imediatamente.

Como se cria uma cena?

Primeiro crie o *contexto* e depois determine o *conteúdo.*

O que acontece numa cena? Qual é o *propósito* da cena? Por que ela está lá? Como ela move a história adiante? O que acontece?

Um ator às vezes aborda a cena descobrindo o que ele está fazendo nela, onde ele esteve e onde estará depois da cena. Qual é o propósito da cena? Por que ele está lá?

Como escritor, é de sua responsabilidade saber o que acontece com seus personagens *dentro* das cenas, e também o que acontece a eles *entre* as cenas; o que aconteceu entre segunda-feira à tarde no escritório e quarta-feira à noite no jantar? Se você não sabe, quem sabe?

Ao criar *contexto,* você determina um propósito dramático e pode construir sua cena frase a frase, ação por ação. Ao criar *contexto,* você estabelece *conteúdo.*

Certo. Como se faz isso?

Primeiro, ache os *componentes* ou *elementos* dentro da cena. Que aspecto da vida *profissional, pessoal* ou *privada* de seu personagem será revelado?

Voltemos à história de três caras assaltando o Chase Manhattan Bank. Suponha que queiramos escrever uma cena em que nossos personagens decidem-se definitivamente a assaltar o banco. Até agora, eles somente falaram sobre isso. Agora eles vão fazê-lo. Isso é *contexto.* Agora, *conteúdo.*

Onde sua cena acontece?

No banco? Em casa? Num bar? Dentro de um carro? Caminhando no parque? O lugar óbvio para colocá-la seria um lugar calmo, distante, talvez um carro alugado numa rodovia. Este é o local óbvio para a cena. Funciona, mas talvez haja algo mais visual que possamos usar; afinal, isto é um filme.

Atores freqüentemente representam "contra a corrente" da cena; isto é, abordam a cena não do ponto de vista mais óbvio, mas do *menos óbvio.* Por exemplo, eles representarão uma cena de ódio sorrindo suavemente, escondendo sua raiva atrás de uma máscara gentil. Brando é um mestre nisso.

Em *Silver Streak (Expresso de Chicago),* Colin Higgins escreve uma cena de amor entre Jill Clayburgh e Gene Wilder em que eles conversam sobre flores! É lindo. Orson Welles, em *The Lady of Shanghai (A Dama de Xangai),* teve uma cena de amor com Rita Hayworth num parque aquático, em frente aos tubarões e barracudas.

Quando escrever uma cena, procure por uma maneira de dramatizar a cena "contra a corrente".

Suponha que usemos uma sala de sinuca lotada, à noite, para colocar a cena de "decisão" de nossa história do Chase Manhattan Bank. Podemos introduzir um elemento de suspense na cena; enquanto nossos personagens jogam sinuca e discutem a decisão de assaltar o banco, um policial entra, perambula pelo lugar. Isso acrescenta um toque de tensão dramática. Hitchcock faz isso o tempo todo. Visualmente, poderíamos começar com uma jogada na bola sete, e depois abrirmos o quadro para revelar nossos personagens debruçados na mesa falando sobre o roubo.

Uma vez determinado o *contexto* — o propósito, local e tempo — o *conteúdo* vem naturalmente.

Suponha que queiramos escrever uma cena sobre o fim de um relacionamento. Como a faríamos?

Primeiro — estabeleça o propósito da cena. Neste caso é o fim de

um relacionamento. Segundo — descubra *onde a* cena se localiza e *quando,* dia ou noite. Ela pode se localizar num carro, numa caminhada, num cinema ou num restaurante. Usemos o restaurante; é o lugar ideal para terminar um relacionamento.

Eis o *contexto.* Eles estão juntos há muito tempo? Quanto tempo? Num relacionamento prestes a terminar, geralmente uma pessoa quer que ele acabe e a outra espera que não. Digamos que *ele* quer terminar com *ela.* Ele não quer magoá-la; ele quer ser o mais "gentil" e "civilizado" possível.

E claro que o tiro sempre sai pela culatra. Recorde a cena de rompimento em *An Unmarried Woman (Uma Mulher Descasada),* em que Michael Murphy almoça com Jill Clayburgh, mas não pode forçar-se a dizer as palavras. Ele espera até chegarem à rua, depois do almoço, então descontrola-se e deixa escapar as palavras.

Primeiro, encontre os componentes da cena. O que existe num restaurante que possamos usar dramaticamente? Os garçons, a comida, alguém sentado ao lado; um velho amigo?

O *conteúdo* da cena agora torna-se parte do *contexto.*

Ele não quer "magoá-la", então está calado e desconfortável. Use o *desconforto:* frases interrompidas, olhar fixo na distância, o espiar de outros jantares próximos; talvez o garçom entreouça algumas observações, e ele é um francês rude, possivelmente homossexual. Você tem que escolher!

Este é um método que lhe permite ficar no controle de sua história, não sob o controle dela. Como roteirista, você tem que exercer a *escolha* e a *responsabilidade* na construção e apresentação de suas cenas.

Procure pelos conflitos; dificulte alguma coisa, faça-as mais difíceis. Isso acrescenta tensão.

Lembra-se da cena no restaurante ao ar livre em *Annie Hall (Noivo Neurótico, Noiva Nervosa)?* Annie diz a Woody Allen que quer ser somente sua "amiga" e não continuar seu relacionamento. Ambos estão desconfortáveis e isso acrescenta tensão à cena pela elevação dos tons cômicos; quando ele deixa o restaurante, bate em vários carros, rasga a carteira de motorista na cara do guarda. É histérico! Woody Allen utiliza a situação para eficiência dramática máxima.

A comédia funciona criando uma situação, e depois deixando que

as pessoas ajam e reajam à situação e umas com as outras. Em comédia, seus personagens não podem trabalhar para arrancar risadas; eles têm que acreditar no que estão fazendo, do contrário tornam-se forçados e falsos e, portanto, sem graça.

Lembra-se do filme italiano *Divórcio à Italiana*, com Marcello Mastroianni? Um filme de comédia clássico, apenas uma linha tênue o separa de ser uma tragédia. Comédia e tragédia são dois lados da mesma moeda. Mastroianni é casado com uma mulher que faz enormes exigências sexuais a ele e ele não pode suportar isso. Especialmente quando ele encontra uma jovem prima voluptuosa que é louca por ele. Ele quer o divórcio mas, ai dele, a Igreja não vai permitir. O que um homem italiano deve fazer? A única maneira de a Igreja reconhecer o fim do casamento é com a morte da esposa. Mas ela é saudável como um cavalo.

Ele decide matá-la. Sob as leis italianas, a única maneira que ele teria de matá-la com honra e escapar impune seria se ela lhe fosse infiel; ele tem que ser traído. Então ele sai à procura de um amante para a esposa.

Essa é a situação!

Após muitos, muitos momentos engraçados, ela ^infiel a ele, e sua honra italiana exige que ele aja. Ele a segue e a seu amante até uma ilha do Mar Egeu e procura por eles, revólver na mão.

Os personagens são capturados pelas teias das circunstâncias e representam seus papéis com seriedade exagerada; o resultado é um filme de comédia no que ela tem de melhor.

Woody Allen gera lindas situações. Em *Annie Hall (Noivo Neurótico, Noiva Nervosa), Sleeper (0 Dorminhoco)* e *Play It Again, Sam (Sonhos de um Sedutor),* ele cria uma situação e então deixa que seus personagens reajam a ela. Em comédia, Woody Allen diz, "representar engraçado é a pior coisa que você pode fazer".

A comédia, como o drama, depende de "pessoas verdadeiras em situações reais".

Neil Simon cria pessoas maravilhosas que se comportam contraditoriamente, depois deixa "a centelha acender" quando elas encontram obstáculo após obstáculo. Ele estabelece situações fortes e depois coloca nelas pessoas fortes, verossímeis. Em *The Goodbye Girl (A Garota do Adeus),* Richard Dreyfuss subloca o apartamento de um

amigo, e quando chega para tomar posse, em meio a um grande temporal às três e meia da manhã, ele encontra o apartamento ocupado por Marsha Mason e sua filha. Ela se recusa a sair porque "a posse garante nove-décimos da lei!"

O que se segue é cena após cena de humor verbal; eles odeiam um ao outro, toleram um ao outro e finalmente amam um ao outro.

Quando partir para escrever uma cena, encontre o propósito da cena, depois a localize no tempo e no lugar. Então encontre os elementos ou componentes dentro da cena para construí-la e fazê-la funcionar.

Uma das minhas cenas favoritas em *Chinatown* é quando Jack Nicholson e Faye Dunaway estão na casa dela após a seqüência do asilo de Mar Vista. Durante as 18 horas anteriores, Gittes quase se afogou, foi espancado duas vezes, teve seu nariz cortado, perdeu um sapato elegante, não dormiu um só segundo. Ele está cansado e sente dor no corpo inteiro.

Seu nariz dói. Ele pergunta se ela tem água oxigenada para limpar o ferimento do nariz e ela o leva para o banheiro. Ela faz um curativo no nariz dele e ele nota algo no olho dela, um leve defeito de cor. Encaram-se, ele se aproxima e a beija.

A próxima cena acontece depois deles terem feito amor. E uma linda ilustração sobre o que você deve procurar quando planeja uma cena. Encontre os *componentes* dentro da cena para fazê-la funcionar; neste caso, foi a água oxigenada no banheiro.

Toda cena, como a seqüência, um ato ou um roteiro inteiro, tem um início, meio e fim definidos. Mas você só tem que mostrar *parte* da cena. Você pode escolher entre mostrar somente o início, apenas o meio ou só o fim.

Por exemplo, em três-caras-assaltando-o-Chase-Manhattan-Bank, você pode começar a cena no *meio*, quando eles estão jogando sinuca. O início da cena, quando eles chegam, pegam uma mesa, treinam e começam o jogo, não tem que ser mostrado a menos que você escolha mostrá-lo. O final da cena, quando eles deixam o salão de sinuca, também não tem que ser mostrado.

Muito raramente uma cena é retratada em sua inteireza. A cena, muito freqüentemente, é um fragmento de um *todo.* William Goldman, que escreveu *Butch Cassidy and the Sundance Kid (Butch*

Cassidy e Sundance Kid) e *All the President's Men (Todos os Homens do Presidente),* entre outros filmes, uma vez observou que não aborda sua cena até o último momento possível; isto é, pouco antes do final de alguma ação específica na cena.

Na cena do banheiro em *Chinatown*, Towne mostra o *início* de uma cena de amor e depois corta para *o final* da cena de cama.

Você, como escritor, tem o controle completo sobre como criar cenas para mover sua história adiante. Você *escolhe* qual parte da cena vai mostrar.

Collin Higgins é um escritor de filmes de comédia singulares. (Com *Foul Play — Jogo Sujo* — ele se tornou também diretor.) *Harold and Maude (Ensina-me a Viver)* é uma situação cômica fantástica — um homem jovem de vinte e uma mulher de oitenta criam um relacionamento especial. *Harold and Maude* é um caso em que o público descobriu o filme gradualmente e ao longo de um período de anos tornou-o um "clássico" do cinema americano alternativo.

Em *Silver Streak (Expresso de Chicago)* Higgins cria uma cena de amor maravilhosa que é "contra a corrente". Gene Wilder, como George, e Jill Clayburgh, como Hilly, encontraram-se no vagão restaurante, gostaram um do outro e se embebedaram juntos. Eles decidem passar a noite juntos. Ela cuida do quarto, ele cuida do champanhe. A cena abre quando George retorna ao seu compartimento cheio de álcool e expectativa.

(página 19 do roteiro).

INT. CORREDOR — NOITE

Dando risadinhas para si mesmo e murmurando "O Atchison, Topeka e Santa Fé", George faz seu caminho pelo corredor. Subitamente um dos Homens Gordos sai de sua cabine no extremo oposto e começa a caminhar na direção de George. George pára e se encosta contra uma porta para deixá-lo passar. A passagem do Homem Gordo é uma manobra exígua e difícil e nessa luta a mão de George cai sobre a maçaneta da porta. Imediatamente a porta se abre e George irrompe cambaleante numa cabine. Ele se volta para ver uma SENHORA MEXICANA enorme, feia, em seu camisolão, ajoelhada ao lado da cama em oração. Ela dá uma olhada para George e num

espanhol violento começa a rezar em pânico para proteger-se do estupro que se aproxima.

George faz uma careta e, entre mesuras e pedidos de desculpas sussurrados, rapidamente sai para a segurança do corredor, fechando a porta atrás de si. Ele faz uma pausa para se recompor, arrota e depois retoma seu rumo. Imediatamente o segundo Homem Gordo sai de sua cabine e faz seu caminho na direção de George. George suspira, mas sem querer passar pela mesma cena novamente ele retorna para antes da porta da Senhora Mexicana e bate na porta mais próxima. Ele a abre, entra na cabine por um segundo para dar passagem, para o Homem Gordo e depois volta-se para o ocupante. E um cavalheiro muito distinto, suavemente enfeitado, que tira os olhos dos jornais que lê. Este é ROGER DEVEREAU.

GEORGE Desculpe.

Sem esperar pela resposta, George sorri e rapidamente fecha a porta. Continua pelo corredor.

INT. CORREDOR DE GEORGE

George chega diante de sua porta e bate.

VOZ DE HILLY Entra.

George entra.

INT. CABINE DE GEORGE

Fiel a sua palavra, Hilly fez com que um empregado removesse a divisória e juntasse as duas cabines em uma. O efeito é notavelmente espaçoso — e muito romântico pela transformação das duas poltronas em leitos. George olha em volta e sorri.

GEORGE Isto é *muito bom.*

Hilly está recostada em sua cama calçada de sapatos. Ela coloca uma fita em seu gravador portátil.

(20)

HILLY Espera. Ainda estou preparando as luzes e a música. Tudo o que eles oferecem no sistema de som é escolher entre música clássica e popular. Esta é a clássica.

Ela aperta um botão ao lado da cama e OUVIMOS o final com canhões de "1812" de Tchaikovsky.

HILLY E esta é a popular.

Ela aperta outro botão e ouvimos Guy Lombardo executando "The Donkey Serenade (A Serenata do Burro)".

GEORGE Essa é a popular? Acho que estamos num desvio do tempo.

George tirou seu casaco e gravata e vai para o banheiro arranjar uma toalha para o champanhe. Hilly põe seu gravador ao lado da cama e o liga.

HILLY Então eu fico com isto.

No gravador ouvimos a saltitante canção de amor conhecida como "Tema de Hilly".

GEORGE Linda.

Ele sai do banheiro e senta-se ao lado dela na cama.

GEORGE Adoro essa música. E agora, onde quer que eu a escute, vou estar pensando em você.

Ele se debruça e a beija suavemente na bochecha. Hilly gosta disso.

HILLY Você falou lindamente.

GEORGE Obrigado. Um pouco de champanhe?

HILLY Por favor.

George começa a abrir uma das garrafas.
(21)
GEORGE Não consigo me acostumar com o tamanho deste lugar sem a divisória.

HILLY Individualmente são espaços pequenos... mas perfeitos pra malabarismo.

GEORGE Pra quê?

HILLY Malabarismo. Quando você joga, as bolas sempre quicam nas paredes.

Ele faz uma demonstração com três bolas imaginárias. George ri e abre a rolha. Ele enche os copos.

GEORGE Você joga muito?

HILLY *(maliciosa)* Eu sei o que vai aonde — e por quê.

George pára, olha-a nos olhos e ela sorri de volta inocentemente. Ele abre o sorriso e eles começam a rir com uma sensualidade fácil. George oferece uma taça de champanhe.

GEORGE Pra você.

HILLY Obrigada.

GEORGE E pra mim.

Ele se recosta na cama e os dois se encaram.

GEORGE Pra nós. E ao romance da ferrovia.

HILLY Trens que passam à noite.

Ele dão um gole.

HILLY Por que você não tira os sapatos? Espera-se que
(22)
você os coloque naquele armarinho e o camareiro os devolve engraxados de manhã.

GEORGE Verdade? Isso é ótimo.

Enquanto descalça os sapatos, ele olha para o livro de Rembrant sobre a cadeira.

GEORGE Este é o trabalho do mestre?

HILLY Hum hum. Ele me deu esse exemplar por segurança. Quer ler?

George põe seus sapatos no armarinho perto da porta.

GEORGE Mais tarde.

Ele apaga as luzes sobre a cama, deixando acesas as lâmpadas azuis e as lâmpadas alaranjadas de leitura. E uma combinação romântica e Hilly sorri aprovando.

HILLY Pegue o seu travesseiro e podemos ficar olhando o deserto à luz da lua.

GEORGE Grande idéia.

George pega o travesseiro de sua cama, paralela à janela, sobre a cama de Hilly, vertical à janela.

GEORGE Chega pra lá.

Eles se aconchegam na cama de forma que ambos ficam deitados de costas com a braço de George em torno dos ombros de Hilly. Por um momento eles apenas olham pela janela, observando os cactos e as colinas do deserto de Mojave correndo sob a luz das estrelas.

HILLY Lindo, não é?

GEORGE Muito.

Ele pousa seu copo e beija os cabelos dela. Ela se vira e o encara. *(23)*

HILLY George?

GEORGE Sim?

HILLY Você realmente edita manuais de sexo?

GEORGE É verdade. Mas eu tenho uma confissão a fazer.

HILLY Oh?

GEORGE Sou muito melhor em livros sobre jardinagem.

HILLY *(sorrindo)* De verdade?

GEORGE Ah, sim. E minha área especial.

HILLY Uma autoridade?

GEORGE Completamente.

Hilly começa a desabotoar a camisa dele.

HILLY Então, bem, tem alguma coisa que você queira me ensinar?

GEORGE Quer dizer, umas poucas dicas sobre jardinagem?

HILLY É, algumas dicas úteis para o iniciante.

GEORGE Bem, em jardinagem uma regra para recordar é — seja rude com os rododendros.

Hilly o beija no peito nu e dá uma risada.

HILLY É assim?
(24)
GEORGE Ah,é.

HILLY Eles gostam de rudeza, hem?

GEORGE Quanto mais rude melhor.

Ela o beija na bochecha.

HILLY Ótimo. O que mais eu devo saber?

GEORGE Há um segredo para tratar azaléias.

HILLY Me diz. Sou toda ouvidos.

Ela se acomoda ao pescoço dele e começa a morder sua orelha.

GEORGE Trate-as do mesmo jeito que às begônias.

HILLY Sem brincadeira?

GEORGE É místico.

HILLY
(querendo se certificar)
Então você está dizendo: "O que é bom para as azaléias é bom para as begônias."

GEORGE Eu não poderia ter expressado melhor.

Hilly recosta-se sobre um cotovelo.

HILLY George, isso é fascinante.

GEORGE Eu não disse?

HILLY Eu gostaria de me aprofundar nisso.

GEORGE Fique à vontade.

(25)
Ela volta a beijá-lo no peito e começa a abrir caminho na direção do umbigo dele.

HILLY Bem, então, o que aconteceria se você tratasse uma azaléia como um rododendro?

George olha para a janela — e paralisa.

NOVO ÂNGULO — CORTE BRUSCO

Fora da janela, o cadáver de um homem subitamente desaba na TELA. Ele oscila grotescamente, pendurado pelo casaco preso a um pino ressaltado. George ofega. O APITO do trem grita.

Vemos claramente o rosto do homem morto — um cavalheiro mais velho com bigode e cavanhaque grisalhos. Ele foi espancado e baleado na cabeça e o sangue escorre no lado de sua face.

George pula fora da cama. O cadáver oscila por um segundo mais e depois cai. O APITO pára e tudo fica paralisado mais uma vez.

INT. CABINE DE GEORGE — OUTRO ÂNGULO

Hilly não viu nada mas olha para George, que olha pasmado em horror para a janela vazia.

HILLY George. O que é? Desculpe ter perguntado.

GEORGE Você viu aquilo? Aquele homem?

George acende a luz e corre para a janela, tentando olhar para os trilhos lá atrás.

HILLY Que homem?

GEORGE Tinha um homem na janela. Ele foi baleado na cabeça.

HILLY O quê?

GEORGE *(muito excitado)* Hilly, não estou brincando. Um homem morto caiu do

(26)

teto. Ficou preso pelo casaco. Eu vi. O que devo fazer? Tenho que informar isso. Talvez eles possam parar o trem.

HILLY Ei, ei, ei! Calma!

Ela sai da cama e o abraça.

HILLY Vem cá. Senta aqui. Você precisa de um pouco mais de champanhe.

GEORGE Não estou brincando, Hilly. Eu vi.

HILLY Está bem. Aqui.

George senta-se e Hilly o serve de champanhe. George bebe de um só gole.

GEORGE Uau! Não posso acreditar.

HILLY Nem eu.

GEORGE Mas eu vi, de verdade.

HILLY Claro que sim. Você viu alguma coisa. Mas quem sabe o que era? Um jornal velho. Uma pipa de um menino. Uma máscara de dia das bruxas. Pode ter sido qualquer coisa.

GEORGE Não, tenho certeza de que era um corpo — um homem morto. Seus olhos eram tão claros.

HILLY Mais claros que a sua cabeça. George, você imaginou isso.
GEORGE Não, definitivamente não.

HILLY Certo, então, chame o condutor e conte a sua história. Ainda temos uma garrafa de champanhe.
(27)
GEORGE Ele vai pensar que andei bebendo.

HILLY De onde ele tiraria essa idéia?

GEORGE Mas, Hilly, foi tão vivido.

HILLY Vem cá.

Hilly afofa o travesseiro e o obriga a colocar as pernas em cima. George esfrega a testa.

GEORGE Uau, estou um pouco tonto.

HILLY Deita.
George cai na cama com um suspiro. Hilly pega o gravador *no* portátil, que parou de tocar quando George o golpeou, e procura em volta por um lugar seguro. Ela liga a música "Tema de Hilly" e o coloca numa prateleira alta perto da janela.

GEORGE Rapaz, se os *deliriums-tremens* são assim, abandono a bebida pra sempre.

HILLY A mente prega peças engraçadas todo o tempo. Você sabe disso. Apenas relaxe e esqueça.

Hilly apaga as luzes e deita-se ao lado de George. Ele olha para ela um momento.

GEORGE Com certeza é uma linda canção.

HILLY É, é sim.

Ele a beija gentilmente nos lábios e depois olha para ela com grande ternura.

GEORGE Você é muito bonita, Hilly.

Apesar de sua sofisticação, Hilly não está acostumada a essa ternura. Lágrimas brotam em seus olhos.
(28)
HILLY Também gosto de você.

Ele se adianta novamente e eles se beijam longa e apaixonadamente. Esta foi a primeira vez que eles mostraram sua necessidade verdadeira e desejo mútuo, e quando o beijo é interrompido ambos se entreolham sabendo que esse sentimento entre eles é realmente algo especial.

GEORGE Tem certeza de que eu não estou sonhando?

HILLY Talvez nós dois estejamos.

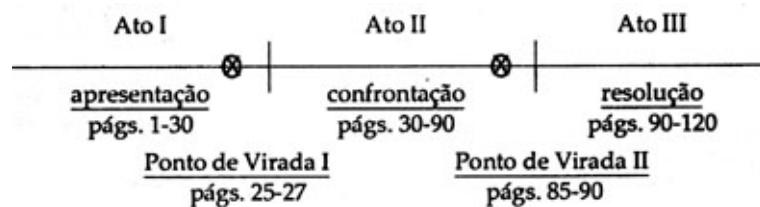
Ela cai nos braços dele e ele a abraça longamente.
Note come a cena incorpora um início, meio e fim. Este é também o ponto de virada no final do Ato I, então encontre "o incidente ou evento" que nos conduz ao Ato II. Note o calor humano expresso sutilmente entre os dois personagens. Na tela, Wilder e Clayburgh emprestaram vida à cena e ela se tornou um momento adorável.
E um exemplo perfeito de uma cena que funciona!

* * *

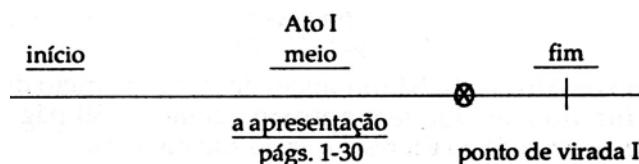
Como exercício: Escreva uma cena criando o *contexto* e depois estabelecendo o *conteúdo.* Encontre o *propósito* da cena e depois escolha *lugar* e *tempo* para ela. Descubra os *componentes* ou *elementos* dentro da cena para criar conflito e dimensão e para gerar drama. Drama, lembre-se, é conflito: procure por ele.

Sua história sempre se move para adiante, passo a passo, cena a cena, no sentido da resolução.

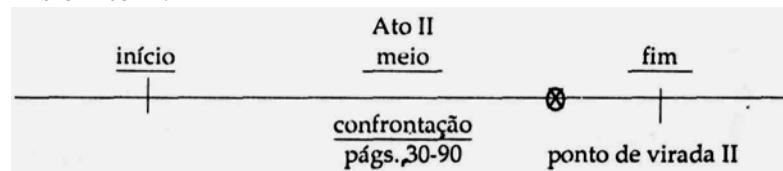
11 - CONSTRUINDO O ROTEIRO

Em que discutimos a construção do roteiro:

Até agora, discutimos os quatro elementos básicos necessários para escrever um roteiro — final, início, ponto de virada no fim do Ato I e ponto de virada no fim do Ato II. Essas são as quatro coisas que você precisa saber antes de colocar uma palavra no papel.

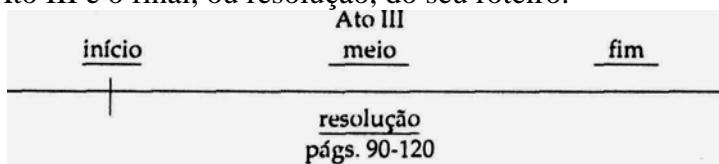
E agora?

Como colocar todas essas coisas juntas para construir um roteiro?

Como se constrói um roteiro?

Dê uma olhada no *paradigma:*

Ato I, Ato II, Ato III. Início, meio e fim. Cada ato é uma unidade, ou bloco, de ação dramática.

Veja o Ato I:

O Ato I vai da *abertura* do roteiro até o *ponto de virada* no final do Ato I. Portanto, há o início do *início,* o meio do *início* e o fim do *início. É* uma *unidade,* um bloco de ação dramática. Tem aproximadamente 30 páginas e por volta da página 25 ou 27 ocorre um *ponto de virada,* um incidente ou evento que "engancha" na ação e

a reverte noutra direção. O que acontece no Ato I é o contexto dramático conhecido como *apresentação.* Você tem aproximadamente 30 páginas para *apresentar* sua história; introduzir o *personagem principal,* estabelecer a *premissa dramática* e *estabelecer a situação,* visual e dramaticamente.

Eis o Ato II:

O Ato II é o *meio* do seu roteiro. Ele contém o grosso da ação. Vai do início do Ato II até o ponto de virada no final do Ato II. Então temos um início do *meio,* um meio do *meio* e um fim do *meio.*

Ele é também uma *unidade,* ou bloco, de ação dramática. Tem aproximadamente 60 páginas e cerca das páginas 85-90 ocorre outro ponto de virada que "reverte" a história para o Ato III. O *contexto* dramático e confrontação, e seu personagem encontrará obstáculos que o impedirão de alcançar sua meta. '(Uma vez que você determine a "necessidade" do seu personagem, crie obstáculos a essa necessidade. Conflito! Sua história torna-se então a superação de todos os obstáculos pelo seu personagem, a fim de alcançar sua "necessidade".)

O Ato III é o final, ou resolução, do seu roteiro.

Como os Atos I e II, há um início do *final,* um meio do *final* e um fim do *final.* Ele tem aproximadamente 30 páginas e o *contexto* dramático é a *resolução* de sua história.

Em cada ato, você começa do início do ato e move-se para o ponto de virada ao final do ato. Isso significa que cada ato tem uma *direção,* uma linha de desenvolvimento desde o início até o ponto de virada. Os pontos de virada no final dos Atos I e II são seus pontos de destino; é

para lá que você vai quando está estruturando ou construindo seu roteiro.

Você constrói o roteiro em termos de unidades — Atos I, II, III.

Como construir seu roteiro?

Use cartões de 12 X 8 cm.

Pegue um pacote de cartões 12 X 8 cm. Escreva a idéia para cada cena ou seqüência num único cartão, e talvez algumas breves palavras de descrição para ajudá-lo quando for escrever. Por exemplo, se você tem uma seqüência sobre o seu personagem no hospital, pode indicar diversas cenas, uma por cartão; *chegada* ao personagem ao hospital; *ele se registra* na recepção; os *médicos o examinam;* exames são feitos; vários testes médicos, como raios-X, sangue, urina, são levados a cabo; parentes e amigos o visitam; seu companheiro de enfermaria pode ser alguém de quem ele não goste; os médicos podem discutir o caso com parentes; seu personagem pode estar na unidade de terapia intensiva. Tudo isso pode ser especificado em poucas palavras em cada cartão. Cada descrição pode ser escrita como uma cena, todas dentro da seqüência denominada "Hospital".

Você pode usar quantos cartões quiser; Edward Anhalt, que adaptou *The Young Lions (Os Deuses Vencidos)* e *Becket*, usa 52 cartões para construir seus roteiros. E o número de cartões que vem num pacote. Ernest Lehman, que escreveu *North by Northwest (Intriga Internacional), The Sound of Music (A Noviça Rebelde)* e *Family Plot (Trama Macabra),* usa qualquer coisa entre 50 e 100, tantos quantos precise. Frank Pierson escreveu *Dog Day Afternoon (Um Dia de Cão)* em 12 cartões; ele tramou a história em cerca de 12 seqüências básicas. Outra vez, não há regra sobre quantos cartões você precisa para estruturar o seu roteiro; use quantos quiser. Você também pode usar cartões de cores diferentes; azuis para o Ato I, verdes para o Ato II e amarelos para o Ato III.

Sua história determina quantos cartões você vai precisar. Confie na sua história! Deixe que *ela* lhe diga quantos cartões precisa, sejam 12, 48, 52, 80, 96, 118; não importa. Confie na sua história.

Os cartões são um método incrível. Você pode arrumar as cenas do jeito que quiser, rearranjá-las, acrescentar algumas, omitir outras. E um método simples, fácil e eficiente, e que lhe dá a máxima mobilidade na construção do roteiro.

Comecemos a estruturar um roteiro criando o *contexto* dramático de cada ato, de forma a podermos achar o *conteúdo.*

Lembre-se da Terceira Lei de Newton — "para cada ação há uma reação igual e contrária". O princípio se aplica à construção de roteiros. Primeiro, você precisa saber a *necessidade* do personagem. Qual é a *necessidade* do seu personagem? O que ele quer alcançar, conseguir, satisfazer ou conquistar dentro do corpo do seu roteiro? Uma vez estabelecida a necessidade de seu personagem, você pode criar obstáculos a essa necessidade.

Drama é conflito.

E a essência do personagem é ação — ação é personagem.

Vivemos num mundo de ação e reação. Se você está dirigindo um carro (ação) e alguém lhe dá uma fechada, o que você faz (reação)? Xinga, geralmente. Aperta a buzina, indignado. Tenta fechá-lo também, persegue-o. Mostra o punho fechado, resmunga para si mesmo, mete o pé no acelerador! Tudo é uma *reação* à *ação* da fechada do outro motorista.

Ação-reação, é uma lei do universo. Se o personagem *age* em seu roteiro, alguém, ou alguma coisa, vai reagir de tal forma que seu personagem *reaja.* Então ele geralmente criará uma *nova* ação que motivará outra reação.

Seu personagem *age* e alguém *reage.* Ação-reação, reação-ação — sua história sempre se move na direção do ponto de virada no final de cada ato.

Muitos roteiristas novatos ou inexperientes fazem com que coisas aconteçam aos seus personagens e eles ficam sempre *reagindo* às situações, em vez de *agirem* em termos de necessidade dramática. A essência do personagem é ação; seu personagem tem que *agir,* não reagir.

Em *Three Days of the Condor (Os Três Dias do Condor),* o Ato I apresenta a rotina no escritório de Robert Redford.

Quando Redford retorna do almoço, todo mundo está morto.

Esse é o ponto de virada no final do Ato I. Redford *reage:* ele telefona para a CIA; eles lhe dizem para evitar todos os lugares em que seja conhecido, especialmente sua casa. Ele encontra o colega de trabalho que faltou ao emprego morto na cama, e não sabe para onde ir ou em quem acreditar. Ele está *reagindo* à situação. Ele *age* quando

telefona para Cliff Robertson e diz que quer que seu amigo Sam o encontre e o leve para o quartel-general. Quando isso fracassa, Redford *age* ao forçar Faye Dunaway a levá-lo para o apartamento dela sob a mira de uma arma; ele tem que descansar, arrumar os pensamentos, descobrir que providência tomar.

Agir é fazer alguma coisa, *reagir é* deixar que façam.

Em *Alice Doesn't Live Here Anymore {Alice não Mora Mais Aqui),* Alice, após a morte do marido, está indo para Monterey, Califórnia, para tornar-se uma cantora e satisfazer um sonho de infância. Para sobreviver com o seu filhinho, ela procura um emprego como cantora em vários bares. A princípio ninguém lhe dá uma chance. Ela se desespera, desanima, ansiosa por uma oportunidade. Ela está *reagindo* à sua situação — as circunstâncias que a rodeiam — e isso a faz um personagem passivo e não muito simpático. Quando finalmente ela consegue uma chance para cantar, não é o que ela esperava.

Muitos escritores inexperientes fazem coisas acontecer aos seus personagens; eles *reagem* em vez de agir. A essência do personagem é *ação.*

Você tem 30 páginas para apresentar sua história, e as primeiras dez páginas são cruciais.

Nas primeiras dez páginas, você tem que estabelecer o *personagem principal,* apresentar a *premissa* dramática e estabelecer a *situação.*

Você sabe qual é sua abertura e sabe qual é o ponto de virada no final do primeiro ato. Ou é uma cena ou uma seqüência, um "incidente" ou um "evento".

Se você pensar sobre isso, já tem cerca de cinco ou dez páginas de seu roteiro escritas com esses dois elementos. Então você tem cerca de 20 páginas a escrever para completar o Ato I. Nada mal, especialmente considerando que você ainda não escreveu nada. ,

Agora você está pronto para construir seu roteiro. Comece com o Ato I.

Ele é uma unidade completa de ação dramática; começa com a cena ou seqüência de abertura e termina no ponto de virada ao final do ato.

Pegue os cartões 12 X 8 cm. Escreva algumas palavras ou frases descritivas em cada cartão. Se é uma seqüência no escritório, escreva

"Escritório" e o que acontece lá: "desfalque de 250 mil dólares descoberto". Em outro cartão: "reunião de emergência dos executivos da diretoria". No próximo cartão: "introduzir Joe como personagem principal". Próximo cartão: "os meios de comunicação descobrem o fato".

Próximo cartão: "Joe nervoso, inseguro." Use quantos cartões precisar para completar a "seqüência do escritório".

O que acontece depois?

Pegue outro cartão e escreva a próxima cena: "Joe interrogado pela polícia."

E então, o que acontece?

Uma cena com "Joe e família em casa". Outro cartão: "Joe recebe telefonema; ele é suspeito."

Próximo cartão: "Joe dirige para o trabalho." Próximo cartão: "Joe chega ao trabalho, tensão evidente."

E depois, o que acontece?

"Joe novamente interrogado pela polícia." Uma cena pode ser acrescentada em que "a imprensa interroga Joe". Outro cartão: "A família de Joe sabe que ele é inocente; ficará do seu lado." Outro cartão: "Joe com advogado. A coisa parece feia."

Passo a passo, cena a cena, estruture sua história até o ponto de virada no final do ato; "Joe indiciado por desfalque"., Este é o ponto de virada no final do Ato I. É como montar um quebra-cabeça.

Você pode ter 8,10,14 ou mais cartões para o Ato I. Você terá indicado o fluxo da ação dramática até o ponto de virada. Quando tiver completado os cartões para o Ato I, dê uma olhada no que você tem. Releia os cartões, cena a cena, rapidamente. Faça isso várias vezes. Logo você pegará o fluxo definido da ação; mudará umas palavras aqui e ali para facilitar a leitura. Acostume-se ao enredo. Conte a si mesmo a história do primeiro ato, a *apresentação.*

Se quiser escrever alguns cartões adicionais por ter descoberto alguns furos em sua história, faça isso. Os cartões são para você. Use-os para construir sua história, de forma a saber sempre para onde está indo.

Quando completar os cartões do Ato I, coloque-os num quadro, na parede ou no chão, em ordem seqüencial. Conte a si mesmo a história desde o início até o ponto de virada ao final do Ato I. Faça e refaça

isso várias vezes e logo você começará a tramar a história no tecido do processo criativo.

Faça o mesmo com o Ato II. Use o ponto de virada no final do ato para guiá-lo. Ordene as seqüências que você listou para o ato.

Lembre-se que o *contexto* dramático do Ato II é *confrontação.* O personagem se move através da história com sua "necessidade" firmemente estabelecida? Você deve ter sempre em mente obstáculos que gerem conflito dramático.

Ao terminar os cartões, repita o mesmo processo do Ato I; releia os cartões desde o início do Ato II até o ponto de virada no final do mesmo ato. Faça associações livres, deixe as idéias virem a você, coloque-as nos cartões e os leia e releia várias vezes.

Organize-os. Estude-os. Trame a progressão de sua história. Veja como está funcionando-. Não tenha medo de mudar qualquer coisa. Um montador de cinema que entrevistei certa vez falou-me sobre um princípio criativo importante; ele disse que, dentro do contexto da história, "as seqüências que *não funcionam* são as que lhe mostram *quais são as que funcionam".*

E uma regra clássica em filmes. Muitos dos melhores momentos cinematográficos acontecem por acidente. Uma cena que, *experimentada,* não funciona da primeira tentativa vai, afinal, dizer-lhe o que *funciona.*

Não tenha medo de cometer equívocos.

Quanto tempo você deve gastar com os cartões?

Cerca de uma semana. Eu gasto quatro dias para organizar os cartões. Um dia inteiro no Ato I, cerca de quatro horas. Dedico dois dias ao Ato II; o primeiro para a primeira metade do ato, o segundo dia para a metade restante. E um dia organizando o Ato III.

Depois eu os coloco no chão ou num quadro de cortiça. Estou pronto para começar a trabalhar.

Gasto algumas semanas lendo e relendo os cartões, conhecendo a história, a progressão, os personagens, até que me sinta confortável. Isso significa entre duas e quatro horas por dia dedicadas aos cartões. Eu atravesso a história, ato a ato, cena a cena, folheando os cartões, tentando algo novo aqui, mudando uma cena do Ato I para o Ato II, uma cena do Ato II para o Ato I. O método dos cartões é tão flexível que você pode fazer o que quiser, e ele funciona!

O sistema de cartões lhe permite a máxima mobilidade na estruturação de seu roteiro. Veja e reveja os cartões até que se sinta pronto para começar a escrever. Como saber quando começar a escrever? Você saberá; é uma sensação que você tem. Quando estiver pronto para começar a escrever, você começará a escrever. Você se sentirá seguro com a sua história; você saberá o que precisa fazer, e imaginará visualmente certas cenas.

O sistema de cartões é a única maneira de construir sua história?

Não. Há várias formas de fazer isso. Alguns escritores simplesmente listam uma série de cenas na página, numerando-as (1) Bill no escritório; (2) Bill e John num bar; (3) Bill vê Jane; (4) Bill parte para a festa; (5) Bill encontra Jane; (6) Eles gostam um do outro, decidem sair juntos.

. Uma outra forma é escrever uma *sinopse;* uma *síntese narrativa* do que acontece em sua história incorporando alguns diálogos; uma sinopse pode ter de 4 a 20 páginas, também se usa o *argumento,* especialmente em televisão, onde você conta a história numa detalhada progressão narrativa da trama; diálogo é parte essencial do argumento, que tem entre 28 e 60 páginas. A maioria dos *argumentos* e *sinopses* não devem ter mais que 30 páginas. Sabe por quê?

Os lábios do produtor se cansam.

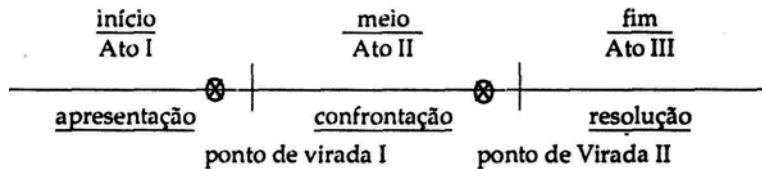
Essa é uma piada antiga de Hollywood, e boa parte dela é verdadeira.

Não importa o método que você use, agora você está pronto para deixar de contar a história em cartões e passar a escrevê-la no papel.

Você conhece sua história do começo ao fim. Você deve mover-se suavemente do início ao final, com a progressão da trama claramente em mente, de forma que tudo o que tem a fazer é olhar os cartões, fechar os olhos e *ver* sua história se desdobrar.

Tudo o que você tem a fazer é escrevê-la!

***

Como exercício: Determine o seu final, abertura e pontos de virada finais dos Atos I e II. Pegue alguns cartões 12 X 8 cm, de cores diferentes, se quiser, e comece com a abertura do seu roteiro. Faça associações livres. O que quer que venha à sua cabeça para uma cena, escreva nos cartões. Construa na direção do ponto de virada ao final

do ato.

Experimente isso. Os cartões são para você — descubra o seu próprio método para fazê-los trabalhar para sua história. Você pode querer escrever uma *sinopse* ou um *argumento*. Faça isso.

12 - ESCREVENDO O ROTEIRO

Em que falamos sobre o "como fazer":

A coisa mais difícil ao escrever é saber o que escrever. Olhe para trás e veja de onde viemos. Eis o *paradigma:*

Falamos sobre um *assunto,* como três caras assaltando o Chase Manhattan Bank, e o classificamos em termos de *ação* e *personagem.* Falamos sobre a escolha do *personagem principal, e* dois personagens *importantes,* e de como canalizar suas ações para roubar o banco. Falamos sobre a escolha do nosso *final,* nosso *início* e dos *pontos de virada* no fim dos Atos I e II. Falamos sobre a *estruturação do roteiro* com cartões de 12 X 8 cm e nos familiarizamos com a *direção* da história.

Olhe o *paradigma:* SABEMOS O QUE ESCREVER!

Completamos uma forma de preparação aplicável ao ato de escrever em geral e ao roteiro em particular; uma forma e uma estrutura. Agora você está habilitado para selecionar os elementos de sua história que correspondem ao *paradigma* da forma do roteiro. Em outras palavras, você sabe *o que* escrever; tudo o que tem a fazer é *escrever!*

Escrever um roteiro é um fenômeno espantoso, quase misterioso. Num dia você está com as coisas sob controle, no dia seguinte sob o controle delas, perdido em confusão e incerteza. Num dia tudo^funciona, no outro não; ninguém sabe como ou por quê. E o processo criativo; que desafia análises; é mágica e maravilha.

Tudo o que foi dito ou registrado sobre a experiência de escrever desde o início dos tempos resume-se a uma coisa — escrever é sua experiência particular, pessoal. De ninguém mais.

Muita gente contribui para a feitura de um filme, mas o roteirista é a única pessoa que se senta e encara a folha de papel em branco.

Escrever é trabalho duro, uma tarefa cotidiana, de sentar-se diariamente diante de seu bloco de notas, máquina de escrever ou computador, colocando palavras no papel. Você tem que investir tempo.

Antes de começar a escrever, você tem que *achar tempo* para escrever.

Quantas horas por dia você precisa dedicar-se a escrever?

Depende de você. Eu trabalho cerca de quatro horas por dia, cinco dias por semana. John Millius escreve uma hora por dia, sete dias por semana, entre 5 e 6 da tarde. Stirling Silliphant, que escreveu *The Towering Inferno (Inferno na Torre)*, as vezes escreve 12 horas por dia. Paul Schrader trabalha com a história na cabeça por meses, contando-a para as pessoas até que ele a *conheça* completamente; então ele "pula na máquina" e a escreve em cerca de duas semanas. Depois ele gastará semanas polindo e consertando a história.

Você precisa de duas a três horas por dia para escrever um roteiro.

Olhe para a sua agenda diária. Examine o seu tempo. Se você trabalha em horário integral, ou cuidando da casa e da família, seu tempo é limitado. Você terá que achar o melhor horário para escrever. Você é o tipo de pessoa que trabalha melhor pela manhã? Ou só vai acordar e ficar alerta no final da tarde? Tarde da noite pode ser um bom horário. Descubra.

Você pode acordar e escrever algumas horas antes de ir para o trabalho; ou, voltar do trabalho, trocar de roupa e trabalhar algumas horas. Você pode querer trabalhar à noite, digamos por volta das 10 ou 11 horas, ou pode ir para a cama cedo e acordar em torno das 4 da manhã para trabalhar. Se você é dona de casa e tem família, pode querer escrever quando todo mundo já saiu, tanto no meio da manhã quanto no meio da tarde. Você é o juiz sobre a que horas, dia ou noite, pode conseguir de duas a três horas sozinho.

E algumas horas sozinho são algumas horas sozinho. Sem telefone, sem amigos para o cafezinho, sem conversa fiada, sem tarefas domésticas, sem exigências de maridos, esposas ou filhos. Você precisa de duas a três horas sozinho, sem interrupção.

Pode levar um tempo até você encontrar o tempo "certo". Tudo

bem. Experimente, certifique-se de que é o melhor horário para você trabalhar.

Escrever é uma tarefa cotidiana. Você escreve seu roteiro plano a plano, cena a cena, página a página, dia a dia. Estabeleça metas para si mesmo. Três páginas por dia é razoável e realista. São quase 1.000 palavras por dia. Se um roteiro tem 120 páginas, e você escreve três páginas por dia, cinco dias por semana, quanto tempo vai demorar para que escreva um primeiro tratamento?

Quarenta dias de trabalho. Se você trabalha cinco dias por semana, isso significa que você poderá ter um primeiro tratamento em cerca de oito semanas. Uma vez que comece o processo de escrever, haverá dias em que você escreverá dez páginas, dias de seis páginas e por aí vai. Apenas certifique-se de escrever três páginas por dia. Ou mais.

Se você é casado, ou tem um relacionamento, vai ser difícil — você precisa de algum espaço e tempo pessoais, além de apoio e encorajamento.

Donas de casa geralmente têm mais dificuldades que os outros. Maridos e filhos não são muito compreensivos ou solidários. Não importa quantas vezes você explique que "vai estar escrevendo", isso não ajuda. Fazem a você exigências difíceis de ignorar. Muitas das minhas alunas casadas dizem que seus maridos ameaçam deixá-las a menos que parem de escrever; seus filhos tornam-se "animais". Maridos e filhos sabem que há interferências em sua rotina doméstica, e não gostam disso. Freqüentemente, sem querer, é claro, eles se penduram na "Mamãe", que simplesmente deseja algum tempo, espaço e liberdade. É difícil de segurar; sentimentos de culpa, raiva ou frustração se colocam no caminho e se você não tomar cuidado pode facilmente tornar-se uma vítima de suas próprias emoções.

Quando você está passando pela experiência de escrever, está perto de seus entes queridos em corpo, mas sua mente e concentração estão a milhares de quilômetros de distância. A família não quer saber ou compreender que seus personagens estão numa situação dramática altamente carregada; *você* não pode perder a concentração para lidar com petiscos, refeições, lavanderia e compras que faz normalmente.

Não espere isso. Se você tem relacionamentos, seus entes queridos *dirão* que compreendem e que serão solidários, mas não serão — não de verdade. Não porque não queiram, mas porque não entendem a

experiência de escrever.

Não se sinta "culpado" de reservar o tempo de que *necessita* para escrever seu roteiro. Se você espera que sua esposa, marido ou namorado "fiquem aborrecidos", ou "não compreendam", quando você está escrevendo, não ficará transtornado quando isso acontecer. *Se* acontecer. Você tem que estar escrevendo "por escolha"; espere por "momentos difíceis" e eles não chatearão, se acontecerem.

Uma nota para todos os maridos, esposas, namorados, amigos e filhos: Se seu marido, esposa, namorado ou pai está escrevendo um roteiro, precisa de seu amor e apoio.

Dê a ele ou ela a oportunidade de explorar seu desejo de escrever um roteiro. Durante o período em que estiverem escrevendo, entre três e seis meses, ele(a) ficará melancólico(a), explosivo(a), facilmente irritável, preocupado(a) e distante. Sua rotina diária sofrerá interferências e você não vai gostar disso. Vai ser desconfortável.

Você está disposto(a) a lhe dar espaço e oportunidade para escrever o que ele(a) queira? Você o(a) ama o bastante para dar apoio aos seus esforços mesmo que isso interfira na sua vida?

Se a reposta é "não", converse sobre isso. Arranje um jeito em que ambos os lados possam vencer, e então dar-se apoio mútuo. Escrever é um trabalho solitário. Para uma pessoa que tem um relacionamento, torna-se uma experiência solidária.

Estabeleça um horário de trabalho. De 10:30 ao meio-dia; ou de 8 às 10 da noite; ou de 9 à meia-noite. Com um horário, o "problema" da disciplina fica mais fácil de resolver.

Decida sobre *quantos dias* você estará escrevendo. Se está trabalhando em horário integral, na escola ou envolvido(a) num casamento ou relacionamento, você não pode esperar

Sue escreva um roteiro em um ou dois dias por semana. >essa maneira, a energia criativa se dissipa. Você tem que focalizar e concentrar-se claramente no roteiro que está escrevendo. Você precisa de pelo menos quatro dias por semana.

Com seu horário estabelecido você pode sentar-se para trabalhar; e num belo dia você se senta e escreve.

Qual é a primeira coisa que acontece?

Resistência, é o que acontece.

Depois de escrever a primeira linha, você será subitamente

tomado(a) por uma "urgência" de apontar os lápis ou limpar sua área de trabalho. Você achará uma *razão,* ou *desculpa,* para não escrever. Isso é resistência.

Escrever é um processo experimental, um processo de aprendizado que envolve a aquisição de habilidade e coordenação; é como andar de bicicleta, nadar, dançar ou jogar tênis.

Ninguém aprende a nadar ao ser atirado na água. Você aprende a flutuar, a sobreviver. Você aprende a nadar aperfeiçoando sua forma, e só pode fazer isso nadando de verdade; quanto mais pratica, melhor fica.

E a mesma coisa para escrever. Você vai experimentar alguma forma de resistência. Ela aparece de vários jeitos e na maioria das vezes nós nem percebemos o que está acontecendo.

Por exemplo: Quando você se senta para começar a escrever, pode querer limpar a geladeira. Ou lavar o chão da cozinha. Pode querer se exercitar, trocar os lençóis, dar uma volta de carro, comer ou fazer sexo. Algumas pessoas saem e compram 500 dólares em roupas que não querem! Ou ficam raivosas, impacientes, e gritam com todo mundo e ninguém por nenhuma razão em particular.

Todas são formas de resistência.

Uma de minhas formas de resistência favorita é sentar

Para escrever e subitamente ter uma idéia para *outro* roteiro, uma idéia *muito melhor;* uma idéia tão original, tão excitante, que me pergunto o que estou fazendo ao escrever "este" roteiro. Você realmente pensa nisso.

Você pode ter duas ou três idéias "melhores". Acontece freqüentemente; pode ser uma grande idéia, mas é uma forma de resistência! Se for realmente uma boa idéia, ela se sustentará. Simplesmente escreva-a numa página ou duas e a arquive. Se decidir perseguir esta "nova" idéia e abandonar o projeto original, você vai descobrir a mesma coisa acontecendo; quando sentar para escrever, terá uma *outra nova idéia,* e assim sucessivamente. É resistência; um desvio mental, uma maneira de evitar escrever.

Todos fazemos isso. Somos mestres em criar *razões* e *desculpas* para não escrever; é simplesmente uma "barreira" ao processo criativo.

Como lidar com isso?

Simples. Se você sabe que vai acontecer, simplesmente reconheça quando acontece. Quando estiver limpando a geladeira, apontando lápis ou comendo, apenas saiba o que você está fazendo; experimentando resistência! Não é um problemão. Não se deprima, não se sinta culpado(a) ou puna a si mesmo(a). Apenas reconheça a resistência — depois a atravesse diretamente para o lado oposto. Não *finja* que *não está acontecendo.* Está! Uma vez que você lide com a sua resistência, estará pronto(a) para começar a escrever.

As primeiras dez páginas são as mais difíceis. Seu texto ficará desajeitado e provavelmente não muito bom. Tudo bem. Algumas pessoas não serão capazes de lidar com isso; decidirão que o que estão escrevendo não é bom. Vão parar, íntegros e justificados, porque sabem que "não conseguem fazer isso".

Escrever é uma coordenação de aprendizagem; quanto mais você pratica, melhor fica.

A princípio, seu diálogo provavelmente não será muito bom.

Lembre-se de que o diálogo é uma função do personagem. Vamos rever o propósito do diálogo. Ele

— move a história adiante;

— comunica fatos e informações ao leitor;

— revela o personagem;

— estabelece os relacionamentos do personagem;

— empresta realidade, naturalidade e espontaneidade ao seu personagem;

— revela os conflitos da história e personagens;

— revela os estados emocionais de seu personagem; e

— comenta a ação.

Suas primeiras tentativas provavelmente ficarão formais, banais, fragmentadas e tensas. Escrever diálogos é como aprender a nadar; você vai se debater um bocado, mas quanto mais praticar mais fácil ficará.

São necessárias entre 25 e 50 páginas antes que seus personagens comecem a falar com você. E eles *de fato* começam a falar com você. Não se preocupe com o diálogo. Apenas continue escrevendo. Diálogos sempre podem ser ajustados.

Aqueles de vocês que procuram por "inspiração" para guiá-los, não

vão encontrar. A inspiração é medida em momentos, uns poucos minutos, ou horas, e um roteiro é medido em semanas e meses. Se escrever um roteiro demanda 100 dias e você está "ligado(a)" em 10 desses dias, considere-se com sorte. Ficar "ligado(a)" por 100 dias, ou 25 dias, simplesmente não acontece. Você pode "ouvir" que acontece, mas na verdade é como o pote de ouro no fim do arco-íris — você está perseguindo um sonho.

"Mas" — você dirá.

Mas o quê?

Escrever é uma tarefa cotidiana, duas a três horas por dia, três a quatro dias por semana, três páginas por dia, dez páginas por semana. Plano a plano, cena a cena, página a página, seqüência a seqüência, ato a ato.

Quando você está *no paradigma,* não pode *ver* o *paradigma.*

O sistema de cartões é seu mapa e seu guia, os pontos de virada seus pontos de referência ao longo do caminho, o posto de gasolina "última chance" antes de penetrar no deserto escaldante, e o final, sua destinação. O que há de bom no sistema de cartões é que você pode esquecê-lo. Os cartões já cumpriram seu propósito. Na máquina de escrever, ou caderno ou computador, você "descobrirá" subitamente uma nova cena que funciona melhor ou na qual você não tinha pensado antes. Use-a.

Não importa se você quer descartar cenas ou acrescentar novas; faça isso. Sua mente criativa já assimilou os cartões, de forma que você pode jogar fora algumas cenas e ainda assim continuar seguindo a *direção* de sua história.

Ao trabalhar com os cartões, você estará trabalhando com os cartões. Ao escrever, estará escrevendo. Esqueça a fidelidade rígida aos cartões. Deixe-os guiá-lo, não seja escravo deles. Se, na máquina de escrever, você sentir um momento espontâneo que lhe dá uma história melhor e mais fluente, escreva-o.

Continue escrevendo. Dia a dia, página a página. E durante o processo de escrever você descobrirá coisas que nunca soube sobre si mesmo. Por exemplo, se está escrevendo sobre algo que lhe aconteceu, você pode reviver alguns daqueles velhos sentimentos e emoções. Você pode ficar "desequilibrado(a)" e irritadiço(a) e viver cada dia de sua vida como se estivesse numa montanha russa

emocional. Não se preocupe. Apenas continue a escrever.

Você vai passar por três estágios no primeiro tratamento do seu roteiro.

O primeiro estágio é o das "palavras no papel". Este é quando você escreve tudo. Se você está em dúvida sobre escrever ou não uma cena, escreva-a. Em caso de dúvida, escreva. Esta é a regra. Se você começar a se censurar, pode terminar com um roteiro de 90 páginas, o que é muito pouco. Você terá que acrescentar cenas a uma estrutura enxuta para fazê-lo do tamanho certo, e isso é difícil. E mais fácil cortar cenas do que acrescentá-las num roteiro já estruturado.

Mantenha-se movendo a história para adiante. Se você escreve uma cena e volta para ajustá-la, fazer um polimento e "escrevê-la do jeito certo", vai estar exausto na página 60 e talvez engavete o projeto. Muitos escritores que conheço e que tentaram escrever um primeiro tratamento dessa forma • fracassaram antes do fim. Quaisquer mudanças de maior monta devem ser feitas no segundo tratamento.

Haverá momentos em que você não sabe como começar uma cena, ou o que fazer em seguida. Você conhece as cenas nos cartões, mas não sabe como traduzi-las visualmente.

Pergunte a si mesmo "O que acontece agora?" e você terá uma resposta. É geralmente o *primeiro* pensamento que aparece em sua cabeça. Agarre-o e passe-o para o papel. Isso *é* o que eu chamo de "captura criativa", porque você tem que ser rápido o bastante para "capturar" o pensamento e colocá-lo no papel.

Muitas vezes você tentará desenvolver essa primeira idéia para "torná-la melhor". Se o seu primeiro pensamento é fazer uma cena num carro descendo uma rodovia, e decide fazê-la numa caminhada no campo ou numa caminhada na praia, você perderá um pouco da energia criativa. Faça isso muitas vezes e seu roteiro vai refletir uma qualidade deliberada, "forçada". Não vai funcionar.

Há somente uma regra que governa o seu texto; não se ele é "bom" ou "ruim", mas ele funciona? Sua cena funciona? Se funciona, mantenha-a, não importa o que digam.

Se funciona, use. Se não, não use.

Se você não sabe como entrar ou sair de uma cena, faça associações livres. Deixe sua mente vagar; pergunte a si mesmo sobre a melhor forma de abordar a cena; confie em você; você encontrará a

resposta.

Se você criou um problema, vai ser capaz de resolvê-lo. Tudo o que você tem a fazer é procurar a solução.

Problemas de roteiro sempre podem ser solucionados. Se você os criou, pode solucioná-los. Se você está paralisado, pense nas suas pessoas; reveja a biografia do seu personagem e pergunte a ele o que ele faria nessa situação. Você terá uma resposta. Pode levar um minuto, uma hora, um dia, vários dias, uma semana, mas você terá uma resposta; provavelmente quando você menos espera, onde você menos espera. Apenas continue perguntando a si mesmo: "Do que preciso para resolver esse problema?" Pense nisso constantemente, especialmente antes de dormir. Ocupe-se com ele. Você encontrará uma resposta.

Escrever é a habilidade de fazer-se perguntas e obter respostas.

Às vezes você chega a uma cena e não sabe para onde ir, ou o que procurar para fazê-la funcionar Você conhece o *contexto,* não o *conteúdo.* Então escreva a mesma cena cinco vezes diferentes, de cinco pontos de vista diferentes, e de todas essas tentativas você pode encontrar uma linha que lhe dê a chave para o que procura.

Você vai reescrever a cena usando aquela linha como um trilho de pensamento e finalmente será capaz de criar algo dinâmico e espontâneo. Você só tem que encontrar o seu caminho.

E confie em si mesmo.

Em torno da página 80 ou 90, e resolução está se formando e você descobrirá que o roteiro está literalmente escrevendo a si mesmo. Você e como um médium, investindo tempo para finalizar o roteiro. Você não tem que fazer nada; ele se escreve sozinho.

Este método funciona para adaptar um livro, ou romance, em roteiro?

Sim.

Quando você adapta um livro ou romance em roteiro, tem que considerá-lo um roteiro *original, baseado* em outro material. Você não pode adaptar literalmente um romance e fazê-lo funcionar, como descobriu Francis Ford Coppola ao adaptar *The Great Gatsby* (O *Grande Gatsby),* de F. Scott Fitzgerald. Coppola — *Patton (Patton, Rebelde ou Herói), The Godfather* (O *Poderoso Chefão), Apocalypse Now* — é um dos mais fascinantes e dinâmicos escritores-diretores de

Hollywood. Ao adaptar *O Grande Gatsby* ele escreveu um roteiro que é absolutamente fiel ao romance. O resultado é um fracasso visualmente magnífico. Dramaticamente não funcionou, de todo.

E uma situação de maçãs-e-laranjas.

Quando você adapta um livro em roteiro, tudo o que precisa usar são os personagens principais, a situação e um pouco — não tudo — da história. Você pode ter que acrescentar novos personagens, eliminar outros, criar novos incidentes ou eventos, talvez alterar a estrutura inteira do livro. Em *Julia*, Alvin Sargent criou um filme inteiro de um episódio de *Sentimento*, livro de Lillian Hellman.

Escrever um roteiro é escrever um roteiro. Não existem atalhos.

Você pode levar de seis a oito semanas para completar seu tratamento de "palavras no papel". Depois você estará pronto para entrar no segundo estágio do seu primeiro tratamento: dar uma olhada fria, dura e objetiva no que está escrito.

Este é o estágio mais mecânico e desestimulante ao escrever um roteiro. Você, pega um tratamento que tem talvez entre 180 e 200 páginas e o reduz para 130-140 páginas. Você cortará cenas, acrescentará umas novas, reescreverá outras e fará todas as modificações necessárias para transformá-lo numa forma que possa ser trabalhada. Isso pode levar cerca de três semanas para fazer. Quando terminar, você está pronto para abordar o terceiro estágio do primeiro tratamento de seu roteiro. Que é quando você vê o que tem, que história escreveu realmente. Você fará polimentos, criará ênfases, afiará cortes e a reescreverá, ajustará o tamanho e dará vida a tudo. Você já superou o *paradigma*, então pode ver o que deve fazer para torná-la melhor. Neste estágio você poderá reescrever uma cena até dez vezes antes de considerá-la perfeita.

Sempre haverá uma cena ou outra que não funciona do jeito que você queria, não importa quantas vezes você a reescreva. Você sabe que essas cenas não funcionam, mas o leitor jamais saberá. Ele lê preocupado com a história e com a produção, não com o conteúdo. Eu costumava ler um roteiro em 40 minutos, visualizando as imagens, em vez de prestar atenção ao estilo da prosa ou ao conteúdo. Não se preocupe com as poucas cenas que você sabe que não funcionam. Deixe-as como estão.

Você descobre que as cenas de que *mais* gosta, aqueles momentos

de ação e diálogo inteligentes, espertos e brilhantes, podem ter de ser cortados quando reduzir o roteiro para um tamanho aceitável. Você *tentará* mantê-los — afinal, estes *são* os seus *melhores* textos — mas no fim das contas você tem que fazer o que for melhor para o seu roteiro. Eu tenho um arquivo de "melhores cenas" onde coloco as "melhores" coisas que já escrevi. Tive que cortá-las para enxugar o roteiro.

Você tem que aprender a ser implacável ao escrever um roteiro, para às vezes cortar o que sabe ser a melhor coisa que já escreveu; se não funciona, não funciona. Se suas cenas se destacam e chamam muita atenção para si, podem impedir o fluxo da ação. Cenas que se destacam *e* funcionam são as cenas que serão lembradas. Todo bom filme tem uma ou, possivelmente, duas cenas de que as pessoas sempre se recordam. Essas cenas funcionam dentro do contexto dramático da história. E são também as cenas marcantes que mais tarde tornam-se imediatamente reconhecíveis. Em *Hligh Anxiety (Alta Ansiedade),* Mel Brooks fez um filme sobre as cenas famosas de Alfred Hitchcock. Como leitor, sempre identifiquei variações das "cenas famosas" do passado do cinema. Geralmente elas não funcionam.

Se você não sabe se suas cenas "escolhidas" funcionam, elas provavelmente não funcionam. Se você tem que pensar sobre isso, ou questionar, significa que não está funcionando. Você saberá quando uma cena funciona. Confie em si mesmo.

Continue a escrever; dia a dia, página a página. Quanto mais você pratica, mais fácil fica. Quando estiver quase terminando, talvez a 10 ou 15 páginas do fim, você pode descobrir que está "segurando'. Você gastará quatro dias escrevendo uma cena ou uma página, e se sentira cansado e indiferente. É um fenômeno natural; você simplesmente não quer terminar, não quer completar o roteiro.

Deixe estar. Apenas atente que você está "segurando" e deixe estar. Um dia você escreverá "FIM" — e você terá terminado.

O *roteiro* estará terminado.

É hora de celebração e alívio. Ao terminar, você experimentará todos os tipos de reação emocional. Primeiro, satisfação e alívio. Alguns dias depois, você estará triste, deprimido, e não saberá o que fazer com o seu tempo. Você pode dormir um bocado. Ficar sem

energia. Isto é o que eu chamo de período de "depressão pós-parto". É como dar à luz uma criança; você trabalhou em algo por um período substancial de tempo. Tem sido parte de você. Algo que o despertava pela manhã e o mantinha acordado à noite. Agora acabou. É natural ficar triste e deprimido. O final de algo é sempre o início de outra coisa. Finais e inícios, certo?

Tudo faz parte da experiência de escrever o roteiro.

13 - FORMA DO ROTEIRO

Em que ilustramos a simplicidade da forma do roteiro:

Quando eu era chefe do departamento de histórias da Cinemobile e lia uma média de três roteiros por dia, eu podia dizer no primeiro parágrafo se o roteiro tinha sido escrito por um profissional ou um amador. Uma abundância de posições de CÂMARA como planos gerais, planos próximos, instruções sobre zooms, panorâmicas e carrinhos imediatamente revelavam o roteirista novato que não sabia o que estava fazendo.

Como leitor, eu estava sempre procurando uma desculpa para não ler um roteiro. Então, quando encontrava uma — como excessivas instruções de CÂMARA — eu a usava. Eu não tinha que ler dez páginas. Você não pode vender um roteiro em Hollywood sem a ajuda de um leitor.

Não dê ao leitor uma desculpa para não ler seu roteiro.

Isso é tudo sobre a forma do roteiro — o que *é* profissional e o que *não é.*

Todo mundo, parece, tem algumas concepções equivocadas sobre a forma do roteiro. Algumas pessoas dizem que se você está escrevendo um roteiro, é "obrigado" a escrever POSIÇÕES DE CÂMARA; se você pergunta por quê, resmungam qualquer coisa como "o diretor tem que saber *o que* filmar"! Então criam um elaborado e inútil exercício chamado "escrever as POSIÇÕES DE CÂMARA".

Isso não funciona.

A forma do roteiro é simples; tão simples, de fato, que a maioria das pessoas tenta torná-la mais complexa. Richard Feynman, o físico ganhador do Prêmio Nobel, uma vez observou que "as leis da natureza são tão simples que temos que ficar acima da complexidade do pensamento científico para enxergá-las". Para cada ação há uma reação igual e contrária. O que poderia ser mais simples que isso!

F. Scott Fitzgerald é um exemplo perfeito. Talvez o mais talentoso romancista americano do século XX, Fitzgerald veio para Hollywood

para escrever roteiros. Ele fracassou miseravelmente — tentou "aprender" POSIÇÕES DE CÂMARA e a intrincada tecnologia do cinema, e deixou que isso interferisse nos seus roteiros. Nenhum dos roteiros que escreveu foi produzido sem ter sido várias vezes reescrito. Sua única conquista na área de roteiros ficou inacabada, um roteiro chamado *Infidelity (Infidelidade),* escrito para Joan Crawford nos anos 30. É um lindo roteiro, modelado como uma fuga visual, mas o terceiro ato está incompleto e hoje ele acumula poeira nos armários do estúdio.

A maioria das pessoas que quer escrever roteiros tem um pouco de Scott Fitzgerald.

O roteirista *não é responsável* por escrever POSIÇÕES DE CÂMARA e terminologia detalhada de filmagem. Não é a tarefa do escritor. O trabalho do escritor *é* dizer ao diretor *o que* filmar, não *como* filmar. Se você especifica como cada cena deve ser filmada, o diretor joga tudo fora. Justificavelmente.

O trabalho do escritor é escrever o roteiro. O trabalho do diretor é filmar o roteiro; pegar as palavras do papel e transformá-las em imagens no filme. A função do fotógrafo é iluminar a cena e posicionar a câmara de sorte que ela registre a história cinematograficamente.

Eu estive na filmagem de *Corning Home (Amargo Regresso),* com Jane Fonda, John Voight e Bruce Dern. Hal Ashby, o diretor, ensaiava Jane Fonda e Penelope Milford numa cena enquanto Haskell Wexler, o diretor de fotografia, se preparava para posicionar a câmara.

Foi assim que aconteceu. Hal Ashby sentou-se num canto com Jane Fonda e Penelope Milford e revisou o contexto da cena. Haskell Wexler dizia à equipe onde colocar os refletores. Ashby, Fonda e Milford começaram a marcar a cena; ela se move nesta linha, Penny entra nessa deixa, vai para a cama, liga a TV, e por aí vai. Depois da marcação estabelecida, Haskell Wexler os seguiu com seu "visor", estabelecendo a primeira posição de câmara. Quando Ashby terminou o trabalho com Fonda e Milford, Haskell Wexler mostrou a ele onde queria posicionar a câmara. Ashby concordou. Eles colocaram a câmara no lugar, as atrizes cruzaram o cenário, ensaiaram a cena diversas vezes, fizeram pequenos ajustes e estavam prontas para filmar.

É assim que funciona. O cinema é um meio de comunicação que depende da colaboração; as pessoas trabalham juntas para criar um filme. Não se preocupe com POSIÇÕES DE CÂMARA! Desista de escrever cenas descrevendo os complicados movimentos de uma câmara Panavision 70 com uma lente 50 mm sobre os trilhos de uma grua!

Houve um tempo, entretanto, nas décadas de 1920 e 30, em que o trabalho do diretor era dirigir os atores, e era o trabalho do roteirista escrever com POSIÇÕES DE CÂMARA para o cinegrafista. Não é mais assim. Essa não é a sua tarefa.

Sua tarefa é escrever o roteiro. Cena a cena, plano a plano.

O que é um plano?

Um plano é o que a CÂMARA vê.

Cenas são feitas de planos, de um único plano a uma série de planos; quantos, de que tipo, é irrelevante. Há todos os tipos de planos. Você pode escrever uma cena descritiva como "o sol se levantando sobre as montanhas" e o diretor pode usar um, três, cinco ou dez diferentes *planos* para alcançar a sensação visual de "sol se levantando sobre as montanhas",

Uma cena é escrita em *plano geral* ou *planos específicos.* Um plano geral cobre uma *área geral;* um quarto, uma rua, um vestíbulo. Um *plano específico* focaliza uma parte específica do quarto, digamos, perto da porta, ou em frente a uma loja específica numa rua ou prédio específicos. As cenas de *Silver Streak (Expresso de Chicago)* e *Chinatown* são apresentadas em plano geral. *Network (Rede de Intrigas)* utiliza planos específicos e planos gerais. Se você quiser escrever uma cena de diálogo em plano geral, basta escrever INT. RESTAURANTE — NOITE, e simplesmente deixar seus personagens falarem sem qualquer referência a CÂMARA ou plano.

Você pode ser tão geral, ou específico, quanto queira. Uma cena pode ter um plano — um carro correndo na rua — ou uma série de planos de um casal discutindo na esquina.

Um plano é *o que* a CÂMARA vê.

Vamos dar outra olhada na forma do roteiro.

(1) EXT. DESERTO DO ARIZONA — DIA

(2) O sol causticante queima a terra. Tudo é plano, barrento. Na

distância, uma nuvem de poeira é levantada por um Jipe que atravessa a paisagem.

(3) EM MOVIMENTO
O Jipe corre entre arbustos e cactos.

(4) INT. JIPE —ENQUADRANDO JOE CHACO

(5) Joe dirige negligentemente. JILL, uma garota atraente de vinte e poucos, está sentada ao lado dele.

(6) JILL (7) *(gritando)* (8) E muito longe?

JOE Perto de duas horas. Você está bem?

(9) Ela sorri cansada.

JILL Eu consigo.

(10) Subitamente, o motor ENGASGA. Eles se entreolham preocupados.

(11) CORTA PARA:

Simples, certo?
Esta é a forma de roteiro própria, contemporânea e profissional. Há muito poucas regras, e essas são as linhas-guia:
Linha 1 — chamada de CABEÇALHO, é o local geral ou específico. Estamos do lado de fora, EXT., em algum lugar do DESERTO DO ARIZONA; o tempo *é* DIA.
Linha 2 — dê um espaço duplo e depois descreva pessoas, lugares ou ação em espaço 1, de margem a margem.
Descrições de personagens ou lugares não devem ultrapassar umas poucas linhas.
Linha 3 — dê um espaço duplo; o termo geral "em movimento" especifica uma mudança no foco da câmara. *(Não é* uma instrução para a câmara. É uma "sugestão".)
Linha 4 — espaço duplo; há uma mudança do *lado de fora* do Jipe para o *lado de dentro.* Estamos focalizando o personagem, Joe Chaco.

Linha 5 — Novos personagens são sempre grafados em maiúsculas.

Linha 6 — O personagem que fala sempre vem em maiúsculas e centralizado na página.

Linha 7 — Indicações de direção para o ator são escritas entre parênteses embaixo do nome do personagem que fala. Sempre em espaço 1. Não abuse disso; use apenas quando necessário.

Linha 8 — O diálogo é escrito no centro da página, de maneira que a fala do personagem forma um bloco no meio da página cercado pelas descrições de margem a margem. Em uma ou várias linhas, os diálogos são sempre em espaço 1.

Linha 9 — Indicações de direção também incluem as ações dos personagens dentro da cena. Reações, silêncios e tudo o mais.

Linha 10 — Efeitos sonoros e de música são sempre grafados em maiúsculas. Não exagere nos efeitos. O último passo no processo de produção de filmes é colocar a música e os efeitos sonoros. O filme está "fechado", isto é, a pista de imagens não pode ser mudada ou alterada. Os editores correm todo o roteiro procurando deixas de músicas e de efeitos sonoros, e você pode ajudá-los colocando as referências a música e efeitos sonoros em maiúsculas.

O cinema lida com dois sistemas — o *filme*, que nós vemos, e o *som*, que ouvimos. A parte de filme é completada antes de ir para a finalização de som, e depois as duas partes são colocadas juntas em sincronismo. É um processo longo e complicado.

Linha 11 — Se você escolhe indicar o fim de uma cena, pode escrever "CORTA PARA:" ou "FUSÃO PARA:" (fusão significa duas imagens sobrepondo-se uma a outra; uma vai aparecendo, a outra desaparecendo) ou "FADE OUT", usado para indicar o desaparecimento da imagem por escurecimento até o preto. Deve-se notar que os efeitos ópticos como "fades" ou "fusões" são realmente uma decisão tomada pelo diretor ou montador do filme. Não é uma decisão do roteirista.

Isso é tudo o que existe sobre a forma básica do roteiro. É simples.

E uma forma nova para a maioria das pessoas que querem escrever roteiros, então dê-se um tempo para "aprender" a como escrevê-lo. Não tenha medo de cometer equívocos. Leva um tempo até se acostumar, e quanto mais você pratica, mais fácil fica. As vezes peço

aos meus alunos que simplesmente escrevam, ou datilografem, dez páginas de roteiro, apenas para "sentir" a forma.

Eu tive uma vez um aluno que era repórter de TV do noticiário da CBS. Ele queria escrever um roteiro, mas recusava-se a aprender a forma. Ele escreveu seu roteiro sob a forma de uma reportagem, usando até o mesmo papel. Quando chamei sua atenção para isso, ele disse que mudaria o formato depois de terminado o primeiro tratamento. Essa era a forma que ele escrevia, explicou, e não se sentia confortável escrevendo em qualquer outro estilo. E ele não mudaria isso. E foi assim que ele nunca terminou seu roteiro. '

Se você vai escrever um roteiro, faça-o da maneira certa! Escreva sob forma de roteiro desde o princípio. E para seu benefício.

A palavra CÂMARA é usada raramente nos roteiros contemporâneos. Se o seu roteiro tem 120 páginas, não deve haver mais que umas poucas referências a CÂMARA. Talvez dez. "Mas", as pessoas dizem, "se você não usa a palavra CÂMARA e o plano é o que a CÂMARA vê, como escrever a descrição do plano?"

A regra é: ENCONTRE O ASSUNTO DO SEU PLANO!

O que a CÂMARA, ou o olho no meio da sua testa, vê? O que acontece dentro do quadro de cada plano?

Se Bill sai de seu apartamento para o seu carro, qual é o assunto do plano?

Bill? O apartamento? O carro?

Bill é o assunto do plano.

Se Bill entra no carro e dirige rua abaixo, qual é o assunto do plano? Bill, o carro ou a rua?

O carro, a menos que você queira que a cena aconteça dentro do carro: INT. CARRO — DIA. Em movimento ou parado.

Uma vez determinado o assunto do plano, você estará pronto para descrever a ação visual que acontece dentro do plano.

Compilei uma lista de termos para substituir a palavra CÂMARA em seu roteiro. Se você estiver em dúvida sobre usar ou não a palavra CÂMARA, *não a use.* Encontre outro termo para substituí-la. Estes termos gerais usados para descrição dos planos permitirão que você escreva seu roteiro simples, eficiente e visualmente.

TERMOS DE ROTEIRO

(para substituir a palavra CÂMARA)

REGRA: ENCONTRE O ASSUNTO DE SEU PLANO.

TERMO	SIGNIFICADO
1. VEMOS... (o assunto do plano)	Uma pessoa, lugar ou coisa — VEMOS BILL sair de seu edifício.
2. ENQUADRAMOS...(assunto do plano)	Igualmente uma pessoa, lugar ou coisa — ENQUADRAMOS BILL saindo de seu apartamento.
3. OUTRO ÂNGULO	Uma variação de PLANO — OUTRO ÂNGULO de Bill saindo de seu apartamento.
4. PLANO MAIS ABERTO	Uma mudança de foco na cena — você vai de VEMOS Bill para PLANO MAIS ABERTO, que agora inclui Bill e o que está cerca dele.
5. NOVO ÂNGULO	Outra variação de plano, freqüentemente usada para "dividir a página" para um "aspecto mais cinematográfico" — UM NOVO ÂNGULO de Bill e Jane dançando numa festa.
6. PONTO DE VISTA	O PONTO DE VISTA de uma pessoa, como alguma coisa parece a ela — VEMOS Bill dançando com Jane e do PONTO DE VISTA de Jane Bill está sorrindo, se divertindo. Este também pode ser considerado o ponto de vista da CÂMARA.
7. ANGULO INVERTIDO	Uma mudança de perspectiva, geralmente o oposto do plano de PONTO DE VISTA — Por exemplo, PONTO DE VISTA de Bill olhando para Jane e ÂNGULO INVERTIDO de Jane olhando para Bill — isto é, o que ela vê.
8. PLANO SOBRE O OMBRO	Freqüentemente usado em planos de PONTO DE VISTA e ÂNGULO INVERTIDO. Geralmente a parte de trás da cabeça de um personagem está no primeiro plano do quadro e o que ele está olhando é o fundo do quadro. O quadro é o conjunto de linhas de limite do que a CÂMARA vê.
9. PLANO EM MOVIMENTO	Determina um movimento do plano — um PLANO EM MOVIMENTO do Jipe correndo através do deserto. Bill levando Jane até a porta. Ted caminha para atender o telefone. Tudo o que você tem que indicar é PLANO EM MOVIMENTO. Esqueça os carrinhos, gruas, panorâmicas, zooms.

10. PLANO PRÓXIMO	O equivalente a close. Usado de vez em quando, para ênfase. Um PLANO PRÓXIMO de Bill olhando para a colega de Jane. Quando Jake Gittes, em Chinatown, tem a faca em seu nariz, Robert Towne indica um PLANO PRÓXIMO E uma das poucas vezes que ele usa o termo ao longo de todo o roteiro.
ll.INSERT (de alguma coisa)	Um plano próximo de "alguma coisa" — uma fotografia, artigo de jornal, manchete, mostrador de um relógio ou número de telefone é "inserido" na cena.

Conhecer esses termos vai ajudá-lo a escrever um roteiro numa posição de escolha e segurança — de forma que você saiba o que está fazendo sem a necessidade de indicações de CÂMARA específicas.

Dê uma olhada na forma do roteiro contemporâneo. A seguir apresento as primeiras nove páginas do meu roteiro *The Run (A Corrida),* um filme de ação ainda não produzido. A abertura é uma seqüência de ação. E uma história de um homem se preparando para quebrar o recorde mundial de velocidade na água num barco-foguete.

Examine a forma; procure pelo assunto de cada plano e como cada plano apresenta um mosaico individual dentro da tapeçaria da seqüência.

A "primeira aproximação" refere-se ao título da seqüência individual; é a primeira tentativa de quebrar o recorde de velocidade na água.

(página 1 do roteiro)

"A CORRIDA"

"Primeira aproximação"

EXT. BANKS LAKE, WASHINGTON — POUCO ANTES DO AMANHECER

UMA SÉRIE DE PLANOS

Poucas horas antes do amanhecer. Algumas estrelas e a lua cheia ainda estão no céu da madrugada.

BANKS LAKE é uma longa língua d'água contida pelos paredões de concreto da represa de Grand Coulee. A água reflete a luz vacilante da lua. Tudo está quieto. Pacífico. Em suspenso.

Então, OUVIMOS o agudo RUMOR de um caminhão. E então:

CORTA PARA:

LUZES GIROSCÓPICAS — GIRANDO

Um caminhão entra EM QUADRO. O QUADRO SE ABRE para revelar o caminhão arrastando um grande reboque de formato enigmático coberto por uma lona. Poderia ser qualquer coisa — uma escultura moderna, um míssil, uma cápsula espacial. Na verdade, é tudo isso junto.

UMA CARAVANA

de sete veículos movimenta-se lentamente ao longo da larga rodovia de três pistas. Uma caminhonete e uma perua lideram o grupo. Outra perua é seguida por uma caminhonete com reboque. No fim da fila estão dois trailers e uma caminhonete baú para ferramentas. Eles trazem a inscrição "Colônia dos Homens de Saga".

INT. PERUA DA FRENTE

Três pessoas estão no carro. Um rádio toca baixo uma canção sertaneja.

STRUT BOWMAN dirige, um texano magro e expressivo que é o melhor funileiro e mago mecânico a oeste do Mississipi.

JACK RYAN está sentado próximo à janela olhando tristemente para a escuridão da madrugada.

(2)

Temperamental e teimoso, ele é considerado por muitos como um brilhante projetista de barcos, um gênio estrondoso ou um piloto de corrida que desafia o diabo; tudo verdade.

ROGER DALTON está sentado atrás. Um homem calado, ele usa óculos e parece ser o analista de sistemas de foguete que é.

OS VEÍCULOS

fazem seu caminho ao longo da rodovia arborizada na direção da represa Grand Coulee e da grande língua d'água conhecida como Banks Lake. (Antes conhecida como Lago Franklin D. Roosevelt.)

EXT. BANKS LAKE — MADRUGADA

O céu clareia enquanto a caravana vai para o lado mais distante, os veículos parecem uma coluna de vaga-lumes em desfile antes do amanhecer.

A ÁREA DO EMBARCADOURO

Os carros encostam e estacionam. O caminhão da frente encosta e

alguns MEMBROS DA EQUIPE pulam dele. Outros vêm a seguir e a atividade começa.

Um longo galpão provisório foi instalado perto da água. O EMBARCADOURO, como é conhecido, compreende uma garagem de barcos com área de trabalho, bancadas e ferramentas. Os dois trailers estacionam perto.

ALGUNS MEMBROS DA EQUIPE

pulam deles e começam a descarregar vários equipamentos, levando-os para a área de trabalho.

A PERUA

Strut estaciona a perua; Ryan sai primeiro, seguido por Roger. Ele caminha para dentro do embarcadouro.

UM CARRO COM UMA UNIDADE MÓVEL DE TV

do programa "Mundo Esportivo" e alguns comentaristas esportivos de Seattle começam a ajustar seus equipamentos.

OS JUÍZES E AUXILIARES

todos com as iniciais CIA (Confederação Internacional de Aquanáutica) bordadas em suas camisas, preparam cronômetros eletrônicos, consoles digitais e cronômetros flutuantes. Imagens de vídeo da Unidade Móvel de TV são montadas junto com as atividades da equipe. A "sensação" desta seqüência deve começar lentamente, como alguém que acorda, e gradualmente vai crescendo em intensidade, no ritmo tenso e excitante de uma seqüência de lançamento de foguetes.

(3)

INT. TRAILER — POUCO DEPOIS DO AMANHECER

Jack Ryan veste suas roupas de corrida em amianto e Strut o ajuda a amarrar-se. Ele entra no macacão, onde lemos claramente o nome "Colônia dos Homens de Saga". Strut prende alguma coisa no macacão e os dois homens trocam um olhar.

Sobre isso, OUVIMOS a:

VOZ DO APRESENTADOR DE TV Este é Jack Ryan. A maioria de vocês conhece a história — Ryan, um dos mais inovadores projetistas de veículos aquáticos de alta velocidade para competição, filho do milionário industrial Timothy Ryan, foi contratado pela Colônia dos Homens de Saga para construir um barco de corrida que

quebrasse o recorde de velocidade na água, de 286 milhas por hora, alcançado por Leigh Taylor. Ryan fez isso e mais: projetou e construiu o primeiro barco-foguete do mundo — isso mesmo, barco-foguete — de conceito e concepção revolucionários —

O EMBARCADOURO

Saindo da garagem de barcos, montado sobre dois dispositivos de transporte especialmente construídos, está o barco-foguete, "Protótipo I", um barco brilhante com o formato de míssil que mais parece uma aeronave com asas delta. E lindamente projetado, uma peça de escultura. Os membros da equipe conduzem o barco para os trilhos de lançamento, desaparecendo sob a água. Sobre isso, o apresentador de TV continua:

VOZ DO APRESENTADOR DE TV *(continuação)* Só que ninguém sabe quão veloz ele é — muita gente diz que ele nunca vai funcionar! Mas Jack Ryan diz que este barco pode quebrar facilmente a barreira das 400 milhas por hora. Bem, Ryan projetou e construiu este barco, Protótipo I, e o levou para o patrocinador. E, ironia das ironias — Saga não conseguiu ninguém que pilotasse o barco-foguete — ninguém queria tentar o recorde nele — era muito radical, inseguro. Foi quando Ryan, um ex-corredor de hidroplano, chegou e disse, "Eu farei isso!"

INT. CONTROLES DA UNIDADE MÓVEL DE TV

Vemos uma fila de monitores de TV. NOS APROXIMAMOS de uma tela onde o APRESENTADOR DE TV está entrevistando Jack Ryan numa coletiva de imprensa.

(4)

RYAN (na tela de TV) Vejam, eu construí esse barco, peça por peça — eu o conheço como a palma da minha mão. Se eu achasse que haveria a mínima chance de fracassar, ou que eu pudesse possivelmente me ferir — se eu não o achasse completamente seguro, eu não faria isso! Alguém teria de fazê-lo, por que não eu? Quero dizer, a vida é mesmo assim, não é? Correr riscos?

APRESENTADOR DE TV *(na tela)* Você está com medo?

RYAN *(na tela)* Claro — mas eu sei que posso cumprir a tarefa. Se não, não estaria aqui. E minha escolha e estou confiante de que vou estabelecer um novo recorde de velocidade na água e vou viver o bastante para lhe dar a chance de me entrevistar *depois* disso.

Ele ri.

OLIVIA

esposa de Ryan, nervosa, de pé nos bastidores, mordendo o lábio. Ela tem medo e mostra isso.

EXT. CARRO DA UNIDADE MÓVEL DE TV — MANHÃ CEDO

O APRESENTADOR DE TV que entrevistou Ryan está perto do carro, o lago ao fundo.

APRESENTADOR DE TV Vários anos atrás, Jack Ryan era uma piloto de corridas de hidroplano de grande sucesso. Ele desistiu depois que um acidente o mandou para o hospital — alguns de vocês se lembram disso —

O PONTO DE PARTIDA

Uma doca com o formato de um dedo está fincada na água. *66* Um barco-reboque está amarrado nela.

(5)

O PROTÓTIPO I

está sobre a água sendo abastecido; dois tanques de oxigênio conectados num longo tubo plástico desaparecem no interior do motor. Roger supervisiona o abastecimento.

RYAN

Jack Ryan sai do trailer e caminha na direção do barco-foguete. Strut está com ele.

VOZ DO APRESENTADOR DE TV Então, aqui estamos nós — em Banks Lake, a leste de Washington, próximos da represa de Grand Coulee—onde Jack Ryan torna-se o primeiro homem na história a tentar estabelecer um novo recorde de velocidade na água num barco-foguete.

NO PONTO DE PARTIDA

Ryan caminha pelo cais e entra no barco.

NO PONTO DE CRONOMETRAGEM

Uma série de mecanismos digitais de cronometragem correm enlouquecidos e param no zero.

INT. CONTROLE DE TV NA UNIDADE MÓVEL

O DIRETOR está sentado na frente do console de monitores e se prepara para a transmissão. Oito telas estão enfileiradas diante dele, cada qual com uma imagem diferente; equipe, linha de chegada, lago, cronômetros, multidão, etc. Uma tela segue Ryan enquanto ele se prepara para a corrida.

VOZ DO APRESENTADOR DE TV Trabalhando com Ryan há dois colegas— Strut Bowman, o engenheiro mecânico —

STRUT

no barco-reboque, intercomunicador na mão, observando Ryan cuidadosamente.

VOZ DO APRESENTADOR DE TV — e Roger Dalton, um analista de sistemas de foguete, e um dos cientistas do laboratório de propulsão a jato responsável pela ida cio homem à lua —

ROGER

verificando os mostradores de combustível e outros detalhes. Tudo está pronto.

(6)

RYAN

está enfurnado na cabine. Strut está no barco-reboque, nas redondezas.

INT. CABINE DO BARCO-FOGUETE

Ryan verifica os três medidores no painel de controle diante dele. Ele bate de leve num interruptor de pino em que se lê "fluxo de combustível". Ele liga.outro interruptor de pino em que se lê "fluxo de água". Uma lâmpada vermelha se acende e lemos a palavra "ligado".

Ryan põe as mãos no timão e posiciona um dedo próximo ao botão do "ejetor".

RYAN

Ele confere os mostradores, respira fundo algumas vezes. Está preparado.

VOZ DO APRESENTADOR DE TV Parece que Ryan está pronto —

UMA SÉRIE DE PLANOS

da contagem regressiva. Equipes, cronômetros e espectadores se aquietam; os dispositivos eletrônicos estão zerados; a equipe de TV focaliza o Protótipo I, pousado como um pássaro prestes a voar.

STRUT

olha para Ryan, espera que ele dê o sinal de "polegar para cima .

RYAN

Tudo o que vemos são os olhos através da viseira do capacete. Alta concentração, alta intensidade.

O COMPLEXO DE CRONOMETRAGEM

Os cronômetros esperam, todos os olhos se dividem entre os mecanismos de medição de tempo e o barco-foguete no lago.

O LAGO

está calmo, a raia demarcada com três bóias-cronômetro.

NA LINHA DE CHEGADA

Roger e dois homens da equipe olham para a raia, observando o pequeno ponto que é o barco-foguete.

A EQUIPE DE TV

espera, o ar pesado em tensa expectativa.

(7)

PONTO DE VISTA DE RYAN

Ele olha para a raia, o botão de "ligado" visto claramente ao fundo.

STRUT

verifica e confere os detalhes finais. Ryan está pronto. Ele confere os cronômetros — estão prontos. É a hora. Ele levanta o polegar para Ryan e espera pelo sinal de Ryan.

RYAN

devolve o polegar para cima.

STRUT
fala no intercomunicador.

STRUT Seqüência de cronometragem pronta —
(ele começa a contagem regressiva) 10,9,8,-5,4,3,2,1,0—

A BÓIA-CRONÔMETRO
acende três luzes seqüenciais, vermelho, amarelo e depois verde.
RYAN
aperta o interruptor de partida e subitamente
O BARCO-FOGUETE
explode em movimento, uma língua de fogo varrendo a superfície da água enquanto ele pula para a frente.
O BARCO
literalmente voa para a margem oposta do lago como um míssil, flutuando vários centímetros acima da superfície enquanto as lâminas do hidrofólio deslizam pela água a mais de 300 milhas por hora.
ISTO É MONTADO EM PARALELO
com Strut, Olivia, os cronômetros, Roger na linha de chegada, os monitores de TV no carro da unidade móvel.
PONTO DE VISTA DE RYAN
A paisagem ao redor está distorcida, achatada enquanto o mundo mergulha em silêncio e imagens visuais de alta velocidade.
O BARCO
passa a toda velocidade enquanto
(8)
OS NÚMEROS DIGITAIS
dos mecanismos de cronometragem correm para o infinito.
VÁRIOS PLANOS
enquanto o barco se arremessa para a linha de chegada. Equipe, cronometristas, espectadores acompanham com o olhar, respiração suspensa, maravilhados.
RYAN
agarra o timão quando vê suas mãos "tremerem" levemente enquanto o barco vibra.

VOZ DO APRESENTADOR DE TV É uma corrida segura —

A MESA DE CRONOMETRAGEM

Os números digitais giram numa velocidade estonteante.

PONTO DE VISTA DE RYAN

O barco estremece, numa vibração crescente, desfocando toda a vista da paisagem. Algo vai terrivelmente mal.

DA BEIRA DO LAGO

Vemos o rastro de espuma tornar-se irregular e agitado.

STRUT E OLIVIA

olham para o barco que treme violentamente.

UMA SÉRIE DE CORTES RÁPIDOS

paralelos entre espectadores e barco. O Protótipo I muda de curso, Ryan paralisado ao timão.

VOZ DO APRESENTADOR DE TV Espera um pouco — algo não — alguma coisa está errada — o barco está tremendo —

O PROTÓTIPO I

inclina-se para um lado.

RYAN

pressiona o botão do ejetor.

VOZ DO APRESENTADOR DE TV Ryan não pode segurar! Oh, meu Deus! Ele está se acidentando — Ryan está se acidentando — oh, meu Deus —

(9)

A CABINE

é ejetada, arqueia alto no ar, o pára-quedas esticado sob ela.

A CÁPSULA

cai na direção da água.

STRUT, A EQUIPE, CRONOMETRISTAS, OUVIA

olham horrorizados, incrédulos.

O BARCO

aderna, choca-se com a água, gira fora de controle e depois capota várias vezes até se desintegrar ante nossos olhos.

VOZ DO APRESENTADOR DE TV Ryan foi ejetado — mas

espera aí — o pára-quedas não abriu — Oh, meu Deus — como isso pôde acontecer — que tragédia!

VÁRIOS PLANOS

enquanto o pára-quedas da cápsula falha e não se abre. Ryan, trancado na cabine plástica, choca-se com a água a mais de 300 milhas por hora.

A cápsula balança e desliza sobre a água como uma pedra num lago. Apenas adivinhamos o que acontece com Ryan lá dentro. A cápsula corre por mais de uma milha antes de finalmente parar.

Silêncio. O mundo parece parado no tempo. E então:

SIRENES de ambulância quebram o silêncio e o inferno se instala enquanto as pessoas movem-se para a figura sem vida de Jack Ryan flutuando desalentada sobre a água. Um tempo, então:

CORTA PARA:

Note como cada plano descreve a ação, e os termos da lista são usados para emprestar urna aparência “cinematográfica" sem o uso excessivo de instruções de CÂMARA.

* * *

Como exercício: Escreva alguma coisa sob a forma de roteiro. Lembre-se de encontrar o "assunto" do plano. Muitas vezes é útil pegar um roteiro e simplesmente datilografar ou escrever dez paginas dele. Quaisquer dez páginas servem, simplesmente para pegar a "sensação" de escrever sob a forma de roteiro.

Dê a si mesmo um tempo para aprender a como fazer; pode ser desconfortável no início, mas acaba por tornar-se fácil.

14 - ADAPTAÇÃO

Em que abordamos a arte da adaptação:

Adaptar uma novela, livro, peça de teatro ou artigo de jornal ou revista para roteiro é a mesma coisa que escrever um roteiro original. "Adaptar" significa transpor de um meio para outro. A *adaptação* é definida como a habilidade de "fazer corresponder ou adequar por mudança ou ajuste" — modificando alguma coisa para criar uma mudança de estrutura, função e forma, que produz uma melhor adequação.

Em outras palavras, um romance é um romance, uma peça de teatro é uma peça de teatro, um roteiro é um roteiro. Adaptar um livro para um roteiro significa mudar um (o livro; para outro (o roteiro), e não superpor um ao outro. Não um romance filmado ou uma peça de teatro filmada. São duas formas diferentes. Uma maçã e uma laranja.

Quando você *adapta* um romance, peça de teatro, artigo ou mesmo uma canção para roteiro, você está trocando uma forma pela outra. Está escrevendo um roteiro *baseado em outro material.*

Em essência, entretanto, você ainda está escrevendo um roteiro original. E você deve abordá-lo da mesma maneira.

Um romance geralmente lida com a vida interior de alguém, os pensamentos, sentimentos, emoções e memórias do personagem que ocorrem dentro do *cenário mental* da ação dramática. Num romance, você pode escrever a mesma cena numa frase, num parágrafo, numa página ou num capítulo, descrevendo o monólogo interior, os pensamentos, sentimentos e impressões do personagem. Um romance geralmente acontece na mente do personagem.

Uma peça de teatro, por outro lado, é narrada em palavras, e os pensamentos, sentimentos e eventos são descritos em diálogos num palco contido nos limites do arco do proscênio. Uma peça de teatro lida com a *linguagem* da ação dramática.

Um roteiro lida com *exterioridades,* com detalhes — o tique-taque de um relógio, uma criança brincando numa rua vazia, uma carro virando a esquina. Um roteiro é uma história contada em imagens,

colocada no contexto da estrutura dramática.

Jean-Luc Godard, o inovador cineasta francês que fez *A Bout de Soufie (Acossado), Weekend (Weekend à Francesa)* e *Vivre sa Vie (Viver a Vida)* diz que o cinema está desenvolvendo sua própria linguagem e que temos de aprender a como ler o filme.

Uma adaptação deve ser vista como um roteiro original. Ela apenas começa no romance, livro, peça, artigo ou canção. Essas são as *fontes,* o ponto de partida. Nada mais.

Quando você adapta um romance, não é obrigado a manter-se fiel ao material original.

All the President's Men (Todos os Homens do Presidente) é um bom exemplo. Ao adaptá-lo do livro de Bernstein e Woodward (sobre o escândalo de Watergate, antes que a gente esqueça), William Goldman teve de fazer várias escolhas dramáticas imediatamente. Numa entrevista em Sherwood Oaks, Goldman disse que foi uma adaptação difícil. "Eu tive que abordar um material muito complicado de um jeito simples sem fazer parecer simplório. Tive que inventar uma história onde não havia nenhuma. Era sempre uma questão de tentar imaginar qual era a história legítima.

"Por exemplo, o filme termina no meio do livro. Tomamos a decisão de terminá-lo ali, no equívoco de Haldeman, em vez de mostrar Woodward e Bernstein alcançando sua maior glória. O público já sabia que eles provaram que estavam certos e continuaram e ficaram ricos e famosos e foram os queridinhos da imprensa. Tentar terminar *Todos os Homens do Presidente* num tom acima teria sido um equívoco. Então nós o terminamos lá, no equívoco de Haldeman, um pouco além do meio do livro. A coisa mais importante do roteiro foi estabelecer sua estrutura. Eu tive de me certificar de que descobríamos o que queríamos descobrir quando queríamos descobrir. Se o público fica confuso, nós o perdemos."

Goldman abre com a invasão ao Complexo de Watergate, uma seqüência tensa, cheia de suspense, e após a captura dos homens introduz Woodward (Robert Redford) nas audiências preliminares. Ele *vê* o advogado de alta classe na sala do tribunal, suspeita e depois se envolve. Quando Bernstein (Dustin Hoffman) se junta a ele na história (ponto de virada I), eles triunfam em deslindar o fio de mistério e intriga que leva à queda do presidente dos Estados Unidos.

O material original é uma fonte. O que você faz com ele para moldá-lo num roteiro é por sua conta. Você pode ter que acrescentar personagens, cenas, incidentes e eventos. Não copie simplesmente um romance para um roteiro; faça-o visual, uma história contada em imagens.

Goldman faz isso em *Marathon Man (A Maratona da Morte).* Ele adaptou seu próprio romance: "As pessoas me perguntam se eu primeiro o escrevi sob forma de roteiro e eu digo que não. De jeito algum. Primeiro era um romance, e o fato de ter sido comprado para o cinema é pura coincidência.

"A Maratona da Morte é um roteiro muito complicado. O romance é uma história interior; a maior parte da ação acontece dentro da cabeça do rapaz. A única cena que acontece do mesmo jeito no livro *e* no filme é a cena de Olivier no distrito dos diamantes. E uma cena exterior. Não tive que trabalhá-la muito porque ela sempre funcionou. Funcionou no livro, funcionou no roteiro e funcionou no filme."

Quando você adapta um romance num roteiro, não é obrigado a manter-se fiel ao material original. Não faz muito tempo adaptei um romance em roteiro. Tive que começar do esboço. Era um livro-catástrofe sobre um meteorologista que descobre que uma nova idade do gelo se aproxima. Ninguém acredita nele, claro, e quando o clima muda já é tarde demais. A nova idade do gelo começa. O meteorologista e um grupo de outros cientistas são mandados para examinar as geleiras na Islândia, mas o navio fica preso no gelo. O romance termina com o personagem principal morrendo congelado.

Isso era o livro. Uma história de catástrofe com 650 páginas que acabava mal.

Decidi manter o personagem principal, mas quis colocá-lo em conflito emocional para maior efeito dramático. Eu o fiz um professor politicamente extrovertido, que estava sendo avaliado para uma cadeira na Universidade de Nova York. Suas afirmativas "irresponsáveis" sobre a iminente idade do gelo poderiam colocar em perigo sua indicação.

Então tive que imaginar o que fazer com a história. Eu precisava de um final mais "para cima", ou positivo. Eu queria que eles sobrevivessem e não morressem congelados. Então tive que construir novos elementos *baseados* no romance. Comecei sabendo que queria

uma abertura excitante. Estudei o livro e na página 287 encontrei o personagem principal viajando para as geleiras da Islândia para medir o movimento glacial. Decidi abrir ali, nas vasta planície de gelo. Um elemento visual. Quando eles descem para o coração das geleiras um terremoto acontece, causando uma avalanche. Eles quase não conseguem escapar vivos. E uma seqüência forte, visual, e apresenta a história apropriadamente.

Quando o professor retorna a Nova York e apresenta suas descobertas para seus superiores, ninguém acredita nele. Na primeira tempestade de neve do ano, o aviso, que se torna o ponto de virada no final do Ato I. Isso acontece no dia das bruxas (idéia minha) porque é possível e é uma boa seqüência visual.

Com a feição das coisas que estavam por acontecer.

O segundo ato foi outro problema. Reduzi a maior parte da ação para três seqüências: um, o personagem principal organiza uma rede mundial de cientistas para tentar resolver o problema; dois, a cidade de Nova York congela; e três, as ressoas finalmente aceitam a verdade e tentam formular um Mano. Misturei essas seqüências com incidentes tirados do livro, sabendo que teria de evitar todos os clichês dos filmes-catástrofe; não havia mercado para filmes-catástrofe na época. Como mencionei, o final original não funcionava e teve de ser mudado. Terminei com uma história de sobrevivência futurista.

Mudei a ação de forma que quando o barco dos cientistas fica preso no gelo (o ponto de virada no final do Ato II), tenho o personagem principal, junto com sua namorada cientista e outros sete, deixando a embarcação e tentando se adaptar às condições do gelo do jeito que os esquimós têm feito nos últimos milhares de anos.

O Ato III, então, é todo novo. Os personagens viajam em grupo de nove, caçando caribus, jogando fora os vestígios do século XX. Termino o roteiro com a namorada do meteorologista dando à luz seu filho.

Funcionou muito bem.

Quando você adapta um romance num roteiro, tem que ser uma experiência visual. Esse é o seu trabalho como roteirista. Você só pode se manter fiel à *integridade* da *fonte original.*

Há exceções, claro. Talvez a exceção mais singular seja o roteiro escrito por John Huston para *The Maltese Falcon (Relíquia Macabra).*

Huston acabara de adaptar em roteiro *High Sierra* (*O Último Refúgio),* para Humphrey Bogart e Ida Lupino, do livro de W.R. Burnett. O filme alcançou muito sucesso, e Huston conquistou a oportunidade de escrever e dirigir seu primeiro longa-metragem. Ele decidiu refilmar O *Falcão Maltês*,* de Dashiell Hammett. A história do detetive Sam Spade tinha sido filmada duas vezes antes pela Warner Bros., uma vez como comédia, em 1931, com Ricardo Cortez e Bebe Daniels, e novamente em 1936, como *Satan Met a Lady**,* com Warren William e Bete Davis. Ambos os filmes fracassaram.

* *No Brasil, o filme de John Huston sobre o romance* O Falcão Maltês, *de Dashiell Hammett, recebeu o título de* Relíquia Macabra. *N. do* T.

** *Não exibido no Brasil.*

Huston gostava da atmosfera do livro. Ele pensava poder capturar sua integridade em filme, tornando-o um filme policial rude, corajoso, em sintonia com o estilo de Hammett. Pouco antes de sair de férias ele entregou o livro à secretária e pediu que ela transformasse a narrativa escrita para forma de roteiro, entitulando cada cena como interior ou exterior, e descrevendo a ação básica usando os diálogos do livro. Ele então partiu para o México.

Enquanto ele estava fora, o roteiro de algum jeito chegou às mãos de Jack L. Warner. "Adorei. Você realmente captou o sabor deste livro", ele disse ao surpreso roteirista/diretor. "Filme-o exatamente como está — com a minha bênção!"

Foi o que Huston fez, e o resultado é um filme americano clássico.

William Goldman fala sobre as dificuldade que teve para escrever *Butch Cassidy and the Sundance Kid (Butch Cassidy e Sundance Kid):* "Acima de tudo, pesquisa sobre o faroeste é difícil porque a maior parte dos fatos é imprecisa. Os escritores que escrevem filmes de faroeste estão no negócio de perpetuar mitos que, para dizer o mínimo, são falsos. É duro descobrir o que realmente aconteceu."

Goldman gastou oito anos pesquisando sobre Butch Cassidy e ocasionalmente ele encontrava "um livro ou alguns artigos ou uma notícia sobre Butch. Não havia nada sobre Sundance; ele era uma figura desconhecida até ir para a América do Sul com Butch".

Goldman achou necessário distorcer a história para ter Butch e Sundance deixando o país e indo para a América do Sul. Esses dois foras-da-lei estavam em seus últimos dias. Os tempos mudavam e o

fora-da-lei do oeste não podia mais fazer o mesmo tipo de serviço que fazia desde o fim da guerra civil.

"No filme", diz Goldman, "Butch e Sundance assaltam alguns trens, e então um superdestacamento policial se forma e os persegue implacavelmente. Eles pulam de um rochedo quando percebem que não podem se livrar e ir para a América do Sul. Mas na vida real, quando Butch Cassidy ouviu falar no superdestacamento policial, ele caiu fora. Apenas partiu. Ele sabia que era o fim; ele não podia vencê-los...

"Eu sentia que tinha de justificar por que meu herói parte e foge, então tentei fazer o superdestacamento policial o mais implacável possível, de maneira que o público ficasse torcendo para que eles caíssem fora dali.

"A maior parte do filme foi inventada. Eu usei certos fatos. Eles *roubaram* alguns trens, eles *usaram* dinamite demais e reduziram o vagão a pedaços; o mesmo cara, Woodcock, *estava* em ambos os trens, eles *foram* para Nova York, eles *foram* para a América do Sul, eles *morreram* num tiroteio na Bolívia. Fora isso, foi um quebra-cabeças, tudo inventado."

"A história", T.S. Elliot observou uma vez, "nada mais é do que um corredor de tramas". Se você está escrevendo um roteiro histórico, não tem que ser preciso sobre as pessoas envolvidas, mas apenas sobre o evento histórico e o resultado daquele evento.

Se tiver que acrescentar novas cenas, faça-o. Se for necessário, acrescente uma seqüência de eventos que personalize a história ao mesmo tempo em que a conduza para um resultado histórico acurado. *Napoleon (Napoleão),* do cineasta Abel Gance, feito originalmente em 1927 e recentemente recuperado por Kevin Brownlow e apresentado por Francis Fora Coppola, é um exemplo extraordinário de como usar a história como trampolim. O filme traça a infância de Napoleão (Gance dramatiza a notável habilidade militar da criança numa guerra de bolas de neve. Ação é personagem, lembre-se!), e depois pula para 1789 para mostrar seis anos de Revolução Francesa, terminando com Napoleão assumindo o comando do exército francês. O filme acaba com a magnífica seqüência tríptica (um processo de três telas) em que Napoleão lidera a invasão da Itália pelo exército francês.

Não seja *tão* livre com a história, entretanto.

Numa recente oficina de roteiro na Europa, um aluno francês escreveu um filme sobre Napoleão sendo transportado de Waterloo para Santa Helena. Ele fez uma fanfarronada romântica, uma história de ação-aventura cheia de imprecisões históricas e eventos ficcionais espalhafatosos. Ele fracassou em preparar ou pesquisar sua história o suficiente para que ela fosse mais que um bom exemplo de mau texto.

A adaptação de uma peça de teatro em roteiro deve ser abordada da mesma maneira. Você está lidando com *formas* diferentes, mas utilizando os mesmos princípios.

Uma peça de teatro é contada por meio de diálogos e lida com a *linguagem* da ação dramática. Os personagens falam sobre como se sentem, sobre memórias, emoções, eventos. Cabeças falantes. O palco, os cenários, o pano de fundo, estão para sempre aprisionados nas limitações do arco do proscênio.

Houve um tempo na carreira de Shakespeare em que ele amaldiçoou as limitações do palco, chamando-o de "um andaime sem valor" e "este 'O' de madeira", e implorou ao público que "supram a representação com suas mentes". Ele sabia que não poderia capturar no palco o vasto espetáculo de dois exércitos contra um céu azul nas extensas planícies da Inglaterra. Somente quando completou *Hamlet* é que ele transcendeu as limitações do palco e criou uma grande arte teatral.

Quando você adapta uma peça de teatro num roteiro, tem que visualizar os eventos referidos ou contados. Peças de teatro lidam com linguagem e diálogos dramáticos. Em *Streetcar Named Desire (Uni Bonde Chamado Desejo)* ou *Cat on a Hot Thin Roof(Gata em Teto de Zinco Quente)*, de Tennessee Williams, *Death of a Salesman (A Morte do Caixeiro Viajante)* de Arthur Miller, ou *Long Day's Journey Into Night (Longa Jornada Noite Adentro)* de Eugene O'Neill, a ação acontece no palco, em cenários, os atores falam consigo mesmos ou entre si. Dê uma olhada em qualquer peça de teatro, seja ela contemporânea, como *Curse of the Starving Class**, de Sam Shepard, ou *Who's Afraid of Virgínia Woolf (Quem Tem Medo de Virgínia Woolf)*, de Edward Albee.

** Sem tradução no Brasil*

Porque a ação de uma peça é falada, você tem que ampliá-la para acrescentar uma dimensão visual. Você pode ter que acrescentar cenas

e diálogos que são apenas referidos no texto, e depois estruturá-los, planejá-los e escrevê-los de tal maneira que eles conduzam às cenas principais que acontecem no palco. Examine os diálogos para encontrar jeitos de expandir a ação visualmente.

Um bom exemplo é o filme australiano *Breaker Morant. A* peça, escrita por Kenneth Ross (que escreveu *The Day of the Jackal — O Dia do Chacal),* e depois adaptada e dirigida pelo cineasta australiano Bruce Beresford, conta a história de um militar australiano que é acusado, julgado em corte marcial e finalmente executado por matar o inimigo "de forma não-ortodoxa e não-civilizada" (à maneira dos guerrilheiros) durante a Guerra dos Boers (1900). Ele se torna uma vítima política, um fantoche no jogo da guerra, um sacrifício australiano ao sistema colonial inglês na virada do século. A peça acontece na sala do tribunal, mas o filme expande a ação para incluir recordações de batalhas e cenas da vida pessoal do soldado. O resultado é um filme surpreendente que incita o pensamento.

Peça e filme sustentam-se sozinhos, um tributo tanto ao dramaturgo quanto ao cineasta.

Roteiros que lidam com pessoas, vivas ou mortas — biografias audiovisuais — têm que ser seletivos e concentrados para serem eficientes. *Young Winston (Nas Garras do Leão),* por exemplo, escrito por Carl Foreman, aborda apenas uns poucos incidentes na vida de Winston Churchill antes de ser eleito primeiro-ministro.

A vida de seu personagem é só o início. Seja seletivo! Escolha apenas uns poucos incidentes ou eventos da vida de seu personagem e depois os estruture num enredo dramático. *Coal Miner's Daughter* (O *Destino Mudou Sua Vida)* de Tom Rickman, *Lawrence of Arábia (Lawrence da Arábia),* escrito por Robert Bolt e *Citizen Kane (Cidadão Kane)* — vagamente adaptado da vida de William Randolph Hearst—de Orson Welles e Herman Mankiewicz, são bons exemplos de como poucos incidentes na vida dos personagens podem ser arranjados e estruturados num molde dramático.

Como você aborda a vida de seu sujeito determina o enredo básico; sem enredo não há história; sem história não há roteiro.

Pouco tempo atrás, uma de minhas alunas obteve os direitos para o cinema da vida da primeira mulher editora num grande jornal metropolitano. Ela tentou colocar tudo na história — a infância

"porque foi *tão* interessante"; o casamento e filhos "porque ela resolveu isso de forma tão incomum"; os primeiros anos como repórter, em que ela cobriu vários grandes acontecimentos "porque foram *tão* excitantes"; e a entrada no emprego de editora e várias reportagens "porque é por isso que ela é famosa".

Tentei convencê-la a concentrar-se em apenas alguns eventos da vida da mulher, mas ela estava mergulhada demais no assunto para enxergar qualquer coisa objetivamente. Então lhe dei um exercício. Disse-lhe para escrever seu enredo em poucas páginas. Ela voltou com 26 páginas e estava apenas no meio da vida do personagem! Ela não tinha uma história, ela tinha uma cronologia, e era entediante. Eu lhe disse que não estava funcionando e sugeri que ela se concentrasse em uma ou duas histórias da carreira de editora. Uma semana depois, ele retornou dizendo que fora incapaz de escolher quais seriam as certas. Oprimida pela indecisão, ela ficou desalentada e deprimida e finalmente desistiu em desespero. Um dia ela me ligou em lágrimas, e eu a obriguei a voltar ao material, escolher os três eventos mais interessantes da vida da mulher (escrever, lembre-se, *é* escolha e seleção) e, se necessário, perguntar à mulher que aspectos *ela* achava mais interessantes em *sua* vida e carreira. Ela fez isso e conseguiu criar um enredo baseado numa reportagem que motivou sua indicação como a primeira mulher editora. Isto tornou-se o "gancho" ou base do roteiro.

Você tem apenas 120 páginas para contar sua história. Escolha seus eventos cuidadosamente de forma que eles possam valorizar e ilustrar seu roteiro com bons componentes visuais e dramáticos. O roteiro deve ser baseado nas necessidades dramáticas de sua história. A fonte *é*, afinal, a fonte. E um ponto de partida, não um fim em si mesma.

Jornalistas parecem ter dificuldade de aprender isso. Freqüentemente eles passam por dificuldades em roteiros baseados em artigos. Não sei por quê, exceto talvez pelos métodos de construção de uma historia dramática em filme serem exatamente o oposto dos do jornalismo.

Um jornalista aborda sua pauta conseguindo fatos e reunindo informações, fazendo pesquisa de texto e entrevistando gente relacionada à matéria. Uma vez que tenha todos os fatos, pode

imaginar a história. Quanto mais fatos um jornalista conseguir coletar, mais informação ele tem; ele pode usar toda, parte ou nada dela. Uma vez coletados os ratos, ele procura pelo "gancho" ou "ângulo" da matéria e então escreve a história usando somente aqueles fatos que valorizam e dão apoio ao material.

Isso é bom jornalismo.

Mas escrever um roteiro é exatamente o oposto. Você aborda o roteiro com uma *idéia*, um *assunto*, uma ação e personagem, e depois trama o enredo que vai dramatizá-lo. Uma vez que tenha o enredo básico — três caras assaltando o Chase Manhattan Bank — você o expande; pesquisa, cria personagens, faz biografias dos personagens, entrevista pessoas se necessário, coleta todos os fatos e informações dispersas que constroem e dão apoio à sua história. Se você precisa de alguma coisa para a história, inventa!

Os fatos *dão apoio* à história num roteiro; pode-se até dizer que eles criam a história.

Ao escrever um roteiro, você vai do geral para o particular; primeiro encontra a história, depois coleta fatos. Em jornalismo, vai-se do particular para o geral; primeiro coletam-se os fatos, depois encontra-se a história.

Um jornalista famoso estava escrevendo um roteiro baseado numa matéria controvertida que ele havia feito para uma revista de circulação nacional. Todos os fatos estavam à sua disposição, mas ele achou extremamente difícil esquecer a matéria e dramatizar os elementos de que precisava para torná-la um bom roteiro. Ele engasgou ao procurar os fatos "certos" e os detalhes "certos", e depois não conseguiu ir além das primeiras 30 páginas do roteiro. Ele se atolou, entrou em pânico e então engavetou o que poderia ter sido um roteiro muito bom.

Ele não conseguiu deixar a matéria ser a matéria e o roteiro ser o roteiro. Queria ser fiel ao outro material e isso simplesmente não funciona.

Muita gente quer escrever um roteiro para cinema ou TV baseado num artigo de jornal ou revista. Se você for adaptar um artigo num roteiro, tem que abordá-lo do ponto de vista do roteirista. Sobre o que é a história? Quem é o personagem principal? Qual o final? E sobre um homem que foi capturado, julgado e absolvido da acusação de

assassinato somente para se descobrir após o julgamento que ele era realmente culpado? É sobre um rapaz que projeta, constrói e pilota carros e se torna um campeão? Sobre um médico que descobre a cura do diabetes? Sobre incesto? Sobre *quem* ele é? Sobre *o que* é? Quando responder a essas questões, você pode arrumá-las numa estrutura dramática.

Há muitos problemas legais se você adapta um artigo ou notícia num roteiro de cinema ou TV. Antes de tudo, você tem que obter permissão para escrever o roteiro; isso significa obter os direitos com as pessoas envolvidas, negociar com o autor e possivelmente com a revista ou jornal. A maioria das pessoas quer cooperar para levar suas histórias para a tela de cinema ou de TV. Um advogado de direitos autorais especializado nessa matéria, ou um agente literário, deve ser procurado se você quer levar a coisa a sério.

Não se atole nos detalhes legais, entretanto. Se você não quer mexer com isso agora, não mexa. Escreva o roteiro ou enredo primeiro. Alguma coisa no material atraiu você. O que foi? Explore isso. Você pode decidir-se a escrever o roteiro baseado no artigo ou notícia e depois ver como ele fica. Se ficar bom, você pode querer mostrá-lo para as pessoas envolvidas. Se *não fizer isso,* você nunca saberá como ele teria ficado. E isso é tudo.

Discutimos a adaptação de romances, peças de teatro e artigos em roteiro e ainda fica a questão: *Como* fazer a melhor adaptação?

Resposta: NÃO sendo fiéis ao original. Um livro é um livro, uma peça é uma peça, um artigo é um artigo, um roteiro é um roteiro. Uma adaptação é sempre um roteiro original. São formas diferentes.

Simplesmente como maçãs e laranjas.

* * *

Como exercício: Abra um romance aleatoriamente e leia algumas páginas. Note como a ação narrativa é descrita. Ela acontece na mente do personagem? É contada por meio de diálogos? E as descrições? Pegue uma peça de teatro e faça a mesma coisa. Note como os personagens falam sobre si mesmos ou sobre a ação da peça. Cabeças falantes. Depois leia algumas páginas de um roteiro (qualquer um dos apresentados neste livro serve) e note como o roteiro lida com detalhes e eventos *exteriores, o* que o personagem *vê.*

15 - ESCREVENDO COM COMPUTADORES

Em que discutimos a agonia e o êxtase:

Quando falo sobre escrever roteiros no computa-dor, muitos amigos escritores que ainda não fizeram a transição da máquina de escrever para o editor de texto simplesmente têm um ataque. Mesmo sendo tão inteligentes e profissionais, quando encaram a idéia, ou a possibilidade, de mudar seus hábitos de escrever, seus instrumentos de escrever, eles simplesmente não conseguem lidar com isso. Balançam as cabeças, dão de ombros, sorriem e declaram imperturbáveis que não, não estão nessa: Preferem continuar a escrever do jeito que é confortável e familiar para eles, mesmo que isso signifique horas e horas de trabalho tedioso e pesado, de datilografia e corte e cola, de setas de transcrição, e palavras ilegíveis, de esperança que seus datilógrafos possam decifrar tudo, e depois de esperança de que eles não percam as páginas porque eles levaram o original e não há nenhuma cópia dele.

Certamente entendo isso. Me sentia da mesma maneira quando comecei a pensar em mudar o jeito de escrever. E duro.

Falo assim agora porque nos últimos anos tenho escrito num computador. Como a maioria das pessoas que conheço, lutei contra isso por um tempo, me recusando a ser fisgado pela "nova tecnologia". Mas eu pensei, contemplei, discuti a questão e depois, no final, desisti de lutar.

Eu simplesmente não queria mudar minha experiência com o trabalho de escrever. Pensava que se mudasse o jeito que escrevia, isso de alguma forma inibiria o processo criativo. Eu também tinha medo de aprender a nova tecnologia dos computadores.

Por muitos anos escrevi numa máquina de escrever, primeiro uma manual, depois uma elétrica. Mudei meus hábitos de trabalho uma vez, após um hiato de alguns anos, quando comecei a escrever à mão em folhas de bloco antes e datilografar tudo. Eu estava satisfeito. Tudo estava certo.

Mas com a evolução da tecnologia dos computadores, me falavam sempre sobre como era fácil escrever no computador, como era uma experiência liberadora. Para aqueles que não sabiam datilografar, havia programas que poderiam ensinar a digitar e usar o computador simultaneamente. A datilografia jamais deve impedir o ato de escrever.

Uma vez ouvi um de meus alunos falando sobre as alegrias de escrever com um computador. Quando perguntei por que ele gostava tanto disso, ele disse que quando escrevia no computador "escrevia 100 por cento do tempo", mas quando escrevia na máquina de escrever, escrevia apenas 25 por cento do tempo; o resto era o trabalho de "rebater".

Isso fez um bocado de sentido para mim. Eu estava escrevendo minhas primeiras "palavras no papel" a mão, depois datilografava as páginas, editava a mão, rebatia, reeditava, rebatia e por ai afora. Esse aluno de repente me chamou a atenção para o *trabalho* de escrever. Então comecei a reparar em quanto tempo eu escrevia em comparação com quanto tempo gastava com a datilografia.

Comecei a observar meus hábitos de trabalho e logo percebi que gastava cerca de 30 por cento do tempo escrevendo e 70 por cento datilografando. Eu não gosto de datilografar, gosto de escrever. Tinha que haver um jeito melhor. Talvez fosse o computador.

Então comecei a explorar seriamente o mundo dos computadores. Eu não sabia nada sobre isso, então falei com amigos, li os anúncios nos jornais, falei com as pessoas e fui a uma grande cadeia de lojas, o que me deixou maluco porque os vendedores não estavam interessados em explicar seu produto, só queriam saber o que eu queria. Eu não sabia o que queria, não sabia se montava meu sistema de escrever sobre as máquinas ou sobre os programas, se deveria comprar um IBM ou um Macintosh, se um disco rígido, dois discos flexíveis, ou se eu queria o Microsoft Word, ou o WordPerfect, ou talvez o Wordstar, ou qualquer outro dos editores de texto do mercado.

O que eu queria era um computador, mas isso significava que eu precisava das muitas peças componentes de um computador: o CPU (o coração do sistema); o monitor, ou tela; uma impressora. Descobri que precisava também de um programa de edição de texto; os disquetes

flexíveis, ou de reserva; e, para garantir que tudo não explodiria na tomada de eletricidade, um filtro de linha.

Minhas necessidades eram simples, mas eu estava totalmente confuso. Eu só queria me sentar e escrever num computador. Logo eu comecei a procurar por alguém que pudesse fazer minha cabeça parar de rodar. Eu precisava de alguém que pudesse juntar tudo, me dizer do que eu precisava, baseado em quanto eu podia pagar e no meu jeito de trabalhar. Sem esse guia, eu estava afundando rápido nas areias movediças da indecisão.

Finalmente encontrei uma loja especializada em escritores que trabalham com computadores, a Writer's Computer Store, na zona oeste de Los Angeles e em Sausalito, Califórnia, e deixei que eles tomassem por mim as decisões mais importantes: máquinas, disco rígido, programa de edição de texto, tudo isso.

A primeira escolha que tive de fazer foi sobre as máquinas: IBM ou compatível com IBM, ou Apple-Macintosh? Elas usam sistemas diferentes, e quando você compra um computador pode precisar adquirir uma unidade que seja compatível com o computador de outra pessoa com quem esteja trabalhando. IBM ou compatível com IBM para compatível com IBM, e Macintosh para Macintosh. Em poucos anos eles serão compatíveis entre si, mas hoje você tem que passar por outro sistema para traduzir a linguagem IBM para a linguagem Macintosh. E um empecilho.

O Mac é certamente fácil de usar, especialmente o novo Powerbook, e sem dúvida quase todos os escritores que trabalham com ele o amam absolutamente. Quando estava comprando meu equipamento, a loja não vendia a linha Macintosh, nem máquinas nem programas (hoje vendem de tudo), então terminei comprando um compatível com IBM com disco rígido. (O disco rígido é o único jeito de fazer as coisas direito, e eu amo isso.) No entanto, ambos os sistemas são muito bons e muito fáceis de usar. Realmente não faz diferença que sistema você escolhe.

Três coisas devem orientar sua escolha. Preço, claro, é a primeira. Segunda: A unidade tem que fazer o que você quer que ela faça. A terceira coisa, e para mim talvez a mais importante, é ter alguém para consultar se o computador pifa. E ele vai pifar, não importa a unidade que você compre. A decisão mais importante que tomei foi a de

comprar meu computador numa loja para a qual eu posso ligar pedindo ajuda e alguém estará lá para me guiar. Isso é muito importante. Perdi a conta das vezes que liguei para a Writer's Computer Store pedindo socorro e eles me salvaram do risco de pânico.

Outro conselho: Se você compra um computador, as crianças *não* devem usá-lo. Ponto. O computador é para você; trate-o como um músico trata seu instrumento.

A próxima decisão que tive de tomar foi o programa editor de texto; os dois mais populares são o Microsoft Word e o WordPerfect. Ambos são eficientes, e ambos são fáceis de usar uma vez que você aprenda o programa. Eu uso o Microsoft Word porque fui treinado nele, e agora, usando o Microsoft Word para Windows, eu posso de fato desenhar gráficos direto na tela: títulos, cabeçalhos de capítulos, tabelas, ou enfatizar palavras especiais.

Enquanto escrevo este capítulo, sai a nova versão 6.0 do WordPerfect, que oferece recursos especiais mas ocupa muito espaço no disco rígido; todos ocupam. A versão 6.0 pode fazer uma planilha de cálculo completa e tem um bom sistema de gerenciamento de arquivos e também recursos de consultas e uso de outros programas sem sair do editor de texto. Os recursos de edição de texto são poderosos e você pode fazer gráficos dentro do programa.

O novo Microsoft Word (6.0) também oferece uma grande seleção de recursos: AutoCorrect permite que você corrija erros de ortografia automaticamente e também procure erros comuns que todos nós cometemos, como não grafar em maiúsculas a primeira letra da primeira palavra de uma frase, ou começar uma palavra acidentalmente com duas maiúsculas. Esta é uma parte opcional do programa de edição de texto e você pode ou não usá-la; é com você. Esta versão também permite editar e importar elementos de outros programas. Há ainda muitos outros recursos. É uma forma inteiramente nova de trabalhar com computadores. O Windows é o futuro.

Ambos os sistemas são muito bons e aperfeiçoados, mas há muitos profissionais de computador que não querem lidar com o WordPerfect 6.0. Eles dizem que o programa é lento na execução de comandos, então certifique-se de examinar o programa antes de comprá-lo.

Com relação a monitores e impressoras, há tantos tipos e marcas no mercado que você deve ser guiado por seu bolso e suas necessidades. Eu quero que minhas páginas tenham um acabamento perfeito, por isso escolhi uma impressora laser. Os novos modelos são silenciosos, imprimem cerca de oito páginas por minuto e a página fica linda. Custam caro, mas vale a pena. Procure nas lojas, veja as diferenças entre cada um dos modelos e marcas e verifique os preços cuidadosamente. É um mercado competitivo.

O mesmo vale para os monitores. O monitor que você quer pode ser colorido ou não, apesar de a maioria dos novos programas criados para o mercado requerer um monitor colorido. A única diferença é o preço.

Há mais uma variável: o mouse. O mouse é um indicador de controle pequeno, portátil, que cabe na mão; ele permite que você execute rápida e facilmente muitas funções necessárias no computador. Eu não posso escrever sem um mouse, ainda que muitos amigos meus não gostem de usá-lo. Alguns dos computadores novos, mais compactos, como o Powerbook, têm o mouse embutido na unidade. O novo ambiente Windows exige um mouse, tanto para IBM quanto para Mac. A escolha dependerá somente de sua preferência pessoal.

Escrever um roteiro no computador apresenta um conjunto singular de problemas para o escritor. Número um, a forma de roteiro *é* tão complicada que vários programas para escrever roteiros foram criados simplesmente para lidar com formatação, divisão de páginas, cabeçalhos, margens, todos os "continua" e "continuação" que você precisa para conectar os diálogos e descrições de cena para cena e de página para página.

A questão mais importante que você tem que considerar é se adquire um programa dedicado a escrever roteiros ou se acrescenta uma opção de formatação no seu programa editor de texto.

PROGRAMAS DEDICADOS

No momento em que escrevo, há uns poucos programas dedicados exclusivamente a escrever roteiros; se você é um usuário de Macintosh, talvez o mais popular seja Final Draft. Projetado para combinar o texto e a formatação num sistema completo, Final Draft

incorpora todas as regras de formatação que definem um roteiro: margens pré-definidas, lista de personagens dentro do programa, números de cenas, divisões de página e paginação automática. Tudo o que você tem a fazer é escrever o roteiro. Há até uma seção de "notas" onde você pode deixar anotações para si mesmo numa cena ou seqüência, ir adiante e depois voltar para reescrever.

Para os usuários de IBM e compatíveis com IBM, o melhor e mais popular programa dedicado a escrever roteiros até agora é o Scriptware. E simples e fácil de usar porque é baseado nas teclas da máquina de escrever. Pressionar as teclas Tab e Enter leva você aonde quiser ir. O programa define margens, grafa automaticamente em maiúsculas os nomes dos personagens, insere números de cenas e insere automaticamente as divisões de página enquanto você escreve. O que você vê na tela é exatamente o que será impresso. Você também pode fazer anotações pessoais em qualquer ponto do texto; o Scriptware dá apoio total ao escritor durante o processo de escrever o roteiro.

Num futuro muito próximo haverá muitos programas dedicados a escrever roteiros. O primeiro dos programas populares foi o MovieMaster, mas ele não funciona com o mouse; uma nova Versão 4 aperfeiçoada acaba de chegar ao mercado.

PROGRAMAS AUXILIARES

Se você tem fluência em qualquer dos três mais importantes programas de edição de texto — Microsoft Word para DOS, Word para Windows ou WordPerfect para DOS — você pode querer simplesmente "acrescentar" um programa para escrever roteiros. O Warren Script Applications (MS Word para DOS ou para Windows) leva você do início ao fim muito facilmente, com simples batidas de teclas para nomes de personagens, diálogos e cabeçalhos. Ele também processa roteiros para fins de produção e faz revisões e listas de planos. Isso é feito somente no MS Word, então se você já usa o Word, não há muito o que aprender. Há também um Warren Script Applications para Word para Windows 2.0 que incorpora todos os formatos.

Para os usuários do WordPerfect 5.1, há o Script Perfection e o SuperScript Pro. O Script Perfection usa menus que se abrem na tela e

formatos tanto para roteiros quanto para séries de TV. SuperScript Pro para 5.1 grava os nomes dos personagens mais freqüentemente usados pela letra inicial e até os escreve. O Script Perfection também faz isso, e a diferença entre eles é que o usuário não precisa mais dividir o roteiro em três segmentos (documentos). A nova versão gerencia a memória disponível do computador mais eficientemente, mas requer um mínimo de dois MB. Outros recursos também foram adicionados, mas ainda não funciona com o mouse. Ele processa o roteiro com número de cenas e "continua" e "continuações" na cabeça e no pé das páginas, como a maioria dos outros programas faz. Também inclui formatos para séries de TV e para o teatro. O SuperScript para WordPerfect 5.0 e 5.1 é um programa para as pessoas que não atualizaram seus programas WordPerfect.

Há também o Scriptor, um dos primeiros programas para a formatação de roteiros. O Scriptor funciona dentro de muitos dos programas de edição de texto e executa as funções de um programa de divisão de páginas, incluindo divisões de diálogo e marcas de revisão. É um bom programa, mas sua verdadeira função não é utilizada até que o roteiro tenha sido escrito. Mas é um programa muito bom para decupagem de roteiros e é muito popular entre o pessoal de produção da indústria do cinema.

GERADORES DE IDÉIAS

Que tal um programa que inspire o roteirista com um guia de idéias e histórias? Esse animal existe? Há uns poucos programas "geradores de idéias" que afirmam que ajudam a estimular sua criatividade. Os mais notáveis agora são os programas IdeaFisher e Plots Unlimited. O IdeaFisher afirma que permite expandir suas idéias por meio de "um comprovado processo de associação concentrada". Ele prove perguntas e respostas e associações, supostamente para ajudá-lo a clarificar e definir sua história.

O Plots Unlimited é um programa que sugere muitas, muitas tramas, subtramas e combinações de personagens. Você pode começar com os recursos MasterPlot ou o Gerador de Personagem, e rapidamente pode acessar cerca de treze mil possibilidades de trama e mil e oitocentas situações de conflito. Pelo menos é o que a publicidade diz. Ela também diz que o programa é "OBRIGATÓRIO"

para qualquer um que trabalhe em episódios de TV. Não sei se é verdade, e sou sempre um pouco cético sobre o que afirmam esses tipos de programas.

GUIAS DE ESTRUTURA E HISTÓRIA

O que os editores desses programas afirmam e o que os programas fazem são duas coisas diferentes. O Collaborator é uma simples série de questões que os editores dizem que o ajudam a produzir um enredo de história com personagens, locações, complicações de trama, crises e resolução. Eu gostaria de acreditar na publicidade. Achei um programa algo pequeno e elementar na estruturação e construção do enredo.

Os editores de Final Draft acabam de desenvolver o novo programa Clockboard para Macintosh que utiliza o conceito dos cartões de indexação para ajudá-lo a organizar suas idéias. Ele permite que você estruture, categorize, dê saída e veja quaisquer cenas, personagens, tramas ou idéias de histórias fácil e sucintamente. Pode ser usado para roteiro, peça de teatro ou romance. Foi projetado para ser aplicado com o Final Draft, mas os produtores dizem que também pode ser usado independentemente.

OUTROS PROGRAMAS QUE PODEM SER ÚTEIS

Vários outros programas estão disponíveis e podem ser úteis para escrever o roteiro no computador. Um deles é Write Pro; a publicidade afirma que pode-se "criar personagens tridimensionais, desenvolver heróis e vilões, estabelecer conflitos dramáticos e expandir as dimensões da trama". As oito lições foram desenvolvidas por um escritor e não são interativas.

Outro programa é chamado FirstAid for Writers, e funciona para escritores de ficção e não-ficção. Alguns dos títulos dos subprogramas soam bem mas parecem bem pequenos; "Gearing-Up", diz a propaganda, "dá partida imediata em sua imaginação"; QuickFix examina o dilema da primeira frase, examina a trama, cria tensão, suspense e lugar; Intervention, Nonfiction e Refresher são outros segmentos". Eu não uso programas como esses, por isso não sei se a propaganda é acurada e se realmente eles o ajudam a fazer o trabalho. Verifique com cuidado antes de comprar por impulso. Isso vale para

tudo o que você pensa em comprar.

Há outros programas para filmes também disponíveis, coisas como o RightWriter, ou o Gram.mat.ik, que não funcionam bem para roteiros porque não há "regras" para diálogos; e existe até uma enciclopédia Random House; há também uma coisa chamada The Writer's Toolkit. No mercado, há uma porção de outros programas para filmes especialmente projetados para as necessidades da produção: programas para tabelas e agendas, orçamento, planilhas de produção, créditos, guias de filmes e mais. Há mesmo um guia de filmes interativo em CD ROM chamado Cinemania, e um programa Storyboard Quick.

No futuro próximo, com o mercado interativo tornando-se tão predominante, haverá mais e mais programas gerados por computadores, criados para expandir o mercado de roteiristas. Os analistas da indústria prevêem que mais de quinhentos canais serão criados para essa "super-infovia" de nova tecnologia. "Terminator 2: Judjement Day (O Exterminador do Futuro II)", de James Cameron e William Wisher, e "Jurasic Park (Parque dos Dinossauros)", de David Koepp, revolucionaram a indústria do cinema, e a explosão da computação gráfica provavelmente vai proliferar no campo dos programas interativos. E não vai parar por aí. A década de 1990 verá avanços na tecnologia de computação científica que desafiam a especulação, então espere — vai ser uma "trilha acidentada .

Alguns desse novos aplicativos para computador, como o ambiente CD ROM, ainda estão na infância. As pessoas estão falando sobre histórias "não-lineares" para o novo campo interativo, e alguns dos programas concebidos para essa construção não-linear da história acabam de chegar ao mercado. Um dos tais programas chama-se StoryVision e permite que você selecione certas cenas-chaves que o ajudarão a construir sua história. Essa abordagem não-linear da narrativa trouxe um bocado de discussão e experimentação, mas eu não acredito que vá realmente ajudar a maioria das pessoas que escrevem. História é história, e deve ser construída sobre uma fundação firme. Se há alguma "regra" sobre escrever, é que *a história determina a estrutura; a estrutura não determina a história.*

Se você tomou a decisão de escrever com o computador, o único princípio válido para seguir é determinar o que precisa, não o que

quer. Ao caçar em meio às numerosas lojas de computadores alguma coisa que o ajude a começar, ou alguma coisa que o ajude a entender a dinâmica do roteiro, *tenha cuidado!* O mercado logo será inundado de diretivas que lhe dirão o que fazer e como fazê-lo.

Como se isso fosse possível.

No fim das contas, é você quem vai estar encarando a tela vazia do computador. A maioria de nós tem a tendência de procurar ajuda fora de nós mesmos, seja sob a forma de um professor, um livro, um curso, uma ferramenta ou qualquer outro tipo de recurso. É importante investigar e explorar alguns, simplesmente para aperfeiçoar suas habilidades como escritor. Mas a verdade é que tudo o que você precisa, todos os recursos que você procura para ajudá-lo e guiá-lo estão dentro de você.

Programas para escrever roteiros vão ajudá-lo a escrever, mas não vão dizer *o que* escrever ou *como* escrever. Não importa que guia você procure, que ajuda você consiga, é em você que tudo sempre termina.

Porque você é o seu próprio professor.

16 - SOBRE COLABORAÇÃO

Em que abordamos métodos de colaboração:

Enquanto cursava a Universidade da Califórnia em Berkeley, tive o privilégio de trabalhar com Jean Renoir, o grande cineasta francês. Foi uma experiência extraordinária. Filho do grande pintor Auguste Renoir e criador de dois dos maiores filmes feitos até hoje, *La Grand Ilusion (A Grande Ilusão)* e *Les Règles de Jeu (As Regras do Jogo),* Jean Renoir era um homem que amava o cinema com fervor religioso.

Ele adorava falar, e nós adorávamos escutá-lo por horas a fio, sobre o relacionamento entre arte e filme. Por causa de seus antecedentes e tradições, Renoir achava que o cinema, ainda que uma grande arte, não era uma arte "verdadeira" no sentido que o são a literatura, a pintura ou a música, porque muita gente está envolvida em sua execução. O cineasta pode escrever, produzir e dirigir seu próprio filme, Renoir costumava dizer, mas não pode representar todos os papéis; pode ser o cinegrafista (Renoir adorava pintar com a iluminação), mas não pode revelar o filme. Tem que mandá-lo para um laboratório especializado e às vezes ele não retorna do jeito que queria.

"Uma única pessoa não pode fazer tudo", Renoir costumava dizer. "A verdadeira arte está *em fazê-la inteira."*

Renoir estava certo. O cinema é um meio de comunicação que depende da colaboração. O cineasta depende de outros para levar sua visão para a tela. As habilidades técnicas requeridas para fazer um filme são extremamente especializadas. E os padrões da arte estão constantemente evoluindo.

A única coisa que você pode fazer sozinho é escrever o roteiro. Tudo o que precisa é caneta e papel, ou uma máquina de escrever ou um computador, e um certo tempo. Você pode escrevê-lo sozinho ou com alguém.

A escolha é sua.

Roteiristas exercem a colaboração o tempo todo. Se um produtor

tem uma idéia e contrata você para escrevê-la, você estará trabalhando em colaboração com o produtor e o diretor. Em *Raiders of the Lost Ark (Caçadores da Arca Perdida),* por exemplo, Lawrence Kasdam, o roteirista *(The Empire Strikes Back — O Império Contra-Ataca —,* roteirista/diretor de *Body Heat — Corpos Ardentes),* reunia-se com George Lucas e Steven Spielberg. Lucas queria usar o nome do seu cachorro, Indiana Jones, para o herói (Harrison Ford), e sabia que a última cena do filme seria: um amplo armazém militar cheio de milhares de caixotes de segredos confiscados, parecido com o porão de *Citizen Kane (Cidadão Kane),* cheio de grandes caixotes com obras de arte. Era tudo o que Lucas sabia sobre *Caçadores* na época. Spielberg queria acrescentar uma dimensão mística. Eles gastaram duas semanas trancados num escritório, e quando os três saíram tinham feito um enredo genérico. Então Lucas e Spielberg foram trabalhar em outros projetos e Kasdam foi para o seu escritório e escreveu *Caçadores da Arca Perdida.*

Essa é uma colaboração típica em Hollywood. Todo mundo trabalha para o produto final.

Escritores colaboram por diferentes razões. Alguns acham que é mais fácil trabalhar com outra pessoa. A maioria dos autores de comédia trabalha em equipes, especialmente escritores de televisão, e programas como *Saturday Night Live (Sábado à Noite ao Vivo)* tem equipes de cinco a dez escritores trabalhando em cada episódio. Um escritor de comédia tem que ser tanto um piadista quanto parte do público — uma risada é uma risada. Somente uns poucos dotados como Woody Allen ou Neil Simon podem ficar sozinhos numa sala e saber o que é engraçado e o que não é.

Há três estágios básicos no processo de colaboração. Um, estabelecer as regras da colaboração; dois, a preparação necessária para escrever o roteiro; e três, escrever mesmo. Os três são essenciais. Se você decide empreender uma colaboração, é melhor ir de olhos abertos. Por exemplo, você gosta do seu colaborador em potencial? Você estará trabalhando com aquela pessoa várias horas por dia durante meses, então é melhor que você goste de estar com ele ou ela. Caso contrário, está começando com problemas.

Colaboração é um relacionamento. E uma divisão meio a meio. Duas ou mais pessoas estão trabalhando juntas para criar um produto

final, um roteiro. Esse é o alvo, a meta e o propósito de sua colaboração, e é nisso que sua energia deve ser concentrada. Colaboradores tendem a perder isso de vista rapidamente.

Eles se atolam em "estar certos" e outros conflitos de ego, então é melhor que antes você faça a si mesmo algumas perguntas. Por exemplo: por que *você* está em processo de colaboração? Por que o seu *parceiro* está em colaboração? Por que razão você está escolhendo trabalhar com mais alguém? Por que é mais fácil? Mais seguro? Menos solitário?

Como você acha que é colaborar com alguém num roteiro? A maioria das pessoas tem a imagem de uma pessoa sentada diante da máquina de escrever, datilografando como louca, enquanto seu parceiro atravessa a sala velozmente, atirando palavras e frases rapidamente como um mestre-cuca preparando uma refeição. Você sabe, uma "equipe de escritores". Um tagarela e um datilografo.

E como você vê a coisa? Pode ter sido assim em algum momento, durante os anos 20 e 30, com equipes como Moss Hart e George S. Kaufman, mas não é mais desse jeito.

Todo mundo trabalha diferentemente. Todos temos nosso próprio estilo, nosso próprio andamento, nossos próprios gostos e desgostos. Acho que o melhor exemplo de colaboração é a parceria musical entre Elton John e Bernie Taupen. No auge de suas famas, Bernie Taupen escrevia uma série de poesias e as mandava pelo correio para Elton John, e em algum lugar do mundo eles terminavam as músicas, faziam os arranjos e finalmente as gravavam.

Essa é uma exceção, não a regra.

Se você quer colaborar, tem que querer encontrar o jeito certo para escrever — o estilo certo, os métodos certos, os procedimentos de trabalho certos. Experimente coisas diferentes, cometa enganos, atravesse o processo de colaboração por tentativa e erro até que encontre o melhor jeito para você e seu parceiro. "As seqüências experimentadas que *não* funcionam", diz meu amigo montador de cinema, "são as que lhe mostram *o que funciona".*

Não há regras quando se fala de colaboração. Você tem que criá-la, fazê-la crescer enquanto vai em frente. E como um casamento. Você tem que criá-lo, sustentá-lo e mantê-lo. Você está lidando com outra pessoa o tempo todo. Colaboração é uma proposta de divisão

meio a meio com igual divisão de trabalho.

Há quatro posições básicas em colaboração: escritor, pesquisador, datilografo e editor. Nenhuma posição é *mais* igual que as outras.

Como se parece a colaboração para *você* e para o seu *parceiro?* Quais são suas metas? Suas expectativas? O que *você* se vê fazendo em colaboração? O que o *seu parceiro* vai fazer?

Abra um diálogo. Quem vai datilografar? Onde vão trabalhar? Quando? Quem vai fazer o quê?

Fale sobre isso. Discuta isso.

Estabeleça as regras. Como é a divisão do trabalho? Você pode listar as coisas que têm de ser feitas, duas ou três visitas à biblioteca, três entrevistas, possivelmente mais. Organize e divida as tarefas. Eu gosto de fazer isso, então vou Fazer isso e por aí vai. Faça as coisas que gostar de fazer. Se você gosta de consultar a biblioteca, raça isso; se o seu parceiro gosta de entrevistar gente, deixe-o fazê-lo. Tudo faz parte do processo de escrever.

Como é a escala de trabalho? Vocês têm empregos de horário integral? Quando vão se encontrar? Onde? Certifiquem-se do que seja conveniente para ambos. Se você tem um emprego ou uma família ou um relacionamento, às vezes fica difícil. Enfrente isso.

Você é uma pessoa matinal, vespertina ou noturna? Se você não sabe, tente uma maneira e veja o que acontece. Se funcionar, fique assim. Se não, tente outra forma. Veja o que funciona melhor para ambos. Cada um deve dar apoio ao outro. Ambos estão escrevendo para o mesmo fim, o roteiro acabado.

Vocês vão precisar de algumas semanas para simplesmente explorar e organizar uma escala de trabalho que se ajuste a ambos.

Não tenha medo de tentar algo que não funcione. Vá em frente! Cometa enganos. Crie seu processo de colaboração por tentativa e erro. E não planeje escrever nada seriamente até que as regras estejam estabelecidas.

A última coisa que vocês vão fazer é escrever.

Antes que possam fazer isso, têm que preparar o material.

Que tipo de história estão escrevendo? Será uma história de ação-aventura com uma vertente romântica ou uma história de amor com uma vertente de ação-aventura? E melhor,descobrir. E uma história contemporânea ou histórica? É uma peça de época? O que vocês

devem pesquisar? Gastar um ou dois dias na biblioteca ou vários dias? Vocês têm que entrevistar alguma pessoa? Ou acompanhar um julgamento? E depois — quem vai datilografar?

Colaboração é uma divisão de trabalho meio a meio.

Quem vai fazer o quê?

Conversem sobre isso. O que vocês *gostam* de fazer? O que fazem *melhor?* Gostam de coletar fatos e dados e organizá-los como material de apoio? Trabalham melhor falando ou escrevendo? Descubram. Se não gostarem do que estão fazendo, sempre podem trocar.

Da mesma forma com a história. Trabalhem juntos na . história. Verbalizem o. enredo numas poucas frases. Qual o assunto de sua história? Qual é a ação? Quem é o personagem principal? Qual a necessidade dramática do seu personagem?

Escrevam as biografias dos personagens. Você pode quer,er conversar sobre cada personagem com o seu colaborador, e depois escrever uma biografia enquanto o parceiro escreve outra. Ou você pode escrever as biografias e seu colaborador editá-las. Conheçam seus personagens. Falem sobre eles, sobre quem eles são e de onde vieram. Encham o pote. Quanto mais vocês puserem lá dentro, mais podem tirar de lá.

Após o trabalho com os personagens, estruture o enredo. Qual é o final, a resolução de sua história? Vocês sabem como é a abertura? Os pontos de virada nos finais dos Atos I e II?

Se não sabem, quem sabe?

Planejem sua história de forma que saibam para onde vão. Quando vocês conhecerem o seu final, a abertura e os pontos de virada, estarão prontos para expandir o enredo numa progressão de cenas usando o método dos cartões 12 X 8 cm. Discutam isso. Falem sobre isso. Briguem sobre isso. Apenas certifiquem-se de que conhecem sua história. Vocês podem concordar ou discordar sobre ela. Você pode querê-la de um jeito, seu parceiro de outro. Se não puderem resolver isso, escrevam das duas formas. Vejam qual funciona melhor. Trabalhem para o produto final, o roteiro.

E possível gastar de três a seis semanas ou mais preparando seu material — a pesquisa, os personagens, construir o enredo e criar os mecanismos de colaboração. É uma experiência interessante porque vocês estão construindo um novo tipo de relacionamento. Às vezes

mágico, às vezes infernal.

Quando estiverem prontos para escrever, as coisas às vezes enlouquecem. Fiquem preparados. Como vão colocar isso no papel? Qual a mecânica envolvida? Quem diz o quê, e por que essa palavra é melhor que esta palavra? Quem decide? *Estou* certo e você errado é um ponto de vista. O outro ponto de vista, claro, é Você está errado e eu certo!

Colaboração significa trabalhar junto.

A chave para colaboração, ou qualquer relacionamento, é comunicação. Vocês têm que conversar. Sem comunicação não há colaboração. Só desentendimento e discórdia. Isso não leva a nada. Vocês dois estão trabalhando juntos para escrever um roteiro até o fim. Haverá vezes em que você vai querer jogar tudo para o alto e ir embora. Você pode pensar que não vale a pena. E pode estar certo. Geralmente, é apenas uma de suas "coisas" psicológicas aparecendo. Você sabe, todas as coisas com que temos de lutar no cotidiano, os medos, inseguranças, culpas, julgamentos e por aí afora. Enfrente isso! Escrever é aprender mais sobre si mesmo. Esteja pronto para cometer enganos, aprender com o outro o que está ou não funcionando.

Há muitas maneiras de trabalhar e vocês têm que achar a sua. Vocês podem trabalhar juntos, com um de vocês sentado na maquina ou anotando, e ambos expressando e organizando palavras e idéias. Isso funciona bem para algumas pessoas. Vocês concordarão em alguns pontos, discordarão em outros; você vencerá alguns e perderá outros. É uma boa oportunidade para aprender sobre negociação e compromisso num relacionamento de trabalho.

Outro método é trabalhar em unidades de 30 páginas. Você escreve o Ato I e seu parceiro o edita. Seu parceiro escreve o Ato II e você o edita. Você escreve o Ato III e o seu parceiro o edita. Dessa maneira você pode ver o que o seu parceiro está escrevendo e pode atuar como editor.

Quando trabalho em colaboração, ambos decidimos sobre a história e personagens. Quando o trabalho preliminar está feito, trabalhamos em unidades de 30 páginas. Meu colaborador escreverá o Ato I. Falaremos pelo telefone para resolver qualquer problema que possa aparecer.

Quando o primeiro ato está pronto, um tratamento de "palavras-no-papel" bem conciso e limpo, eu o leio e edito. Está funcionando? Precisamos de outra cena aqui? O diálogo tem que ser mais claro? Ampliado? Acentuado? A premissa dramática está claramente estabelecida? Em palavras e imagens? Estamos apresentando a história apropriadamente? osso acrescentar algumas falas ou uma cena aqui e ali, e ocasionalmente redesenhar certos aspectos visuais.

As vezes você tem que criticar o trabalho do seu parceiro. Como vai dizer a ele que seu texto está terrível, que é melhor jogá-lo fora e começar de novo? É melhor pensar sobre o que vai dizer. Perceba que está lidando com os sentimentos do parceiro baseado em seus *julgamentos.* "Não julgueis para não serdes julgado." Você tem que respeitar e dar. apoio (espera-se) à outra pessoa. Primeiro determine *o que* quer dizer, depois decida *como* dizê-lo da melhor forma. Se você quer dizer algo, diga-o antes para si mesmo. Como se sentiria se seu parceiro lhe dissesse o que você vai dizer a ele?

Colaboração é uma experiência de aprendizagem.

Às vezes mudanças têm que ser feitas no Ato I antes de partir para o Ato II. O processo é exatamente o mesmo. Escrever é escrever. Deixe o material semipronto e siga adiante. Você sempre poderá fazer um polimento. Não se preocupe em fazer suas páginas perfeitas. Você vai mudá-las de qualquer forma, então não se preocupe se estão boas. Podem não estar muito boas. E daí? Apenas escreva, e depois pode trabalhar nelas para melhorá-las.

Uma vez que vocês completem o primeiro estágio de "palavras-no-papel", releiam tudo. Vejam o que têm, vocês devem ser capazes de ver o material como um todo e obter algum tipo de visão geral ou perspectiva dele. Podem querer acrescentar algumas novas cenas, criar um novo personagem, talvez fundir duas cenas numa só. Façam isso!

Tudo é parte do processo de escrever.

Se você é casado e quer uma colaboração com sua esposa, outros fatores estão envolvidos. Quando as coisas ficam difíceis, por exemplo,, você não pode simplesmente abandonar a colaboração. E parte do casamento. Se tem problemas no casamento então, a colaboração só vai ampliar o que vai mal. Você não pode ser um avestruz e fingir que as coisas não estão lá. Tem que enfrentá-las.

Por exemplo, um casal de amigos meus: ambos jornalistas

profissionais, decidiram escrever um roteiro juntos. Na época, ela estava num intervalo entre duas pautas e ele estava preparando uma matéria.

Ela tinha tempo, e então decidiu tomar a frente e começou a pesquisa. Foi para a biblioteca, leu livros, entrevistou pessoas e datilografou o material. Ela não se importou porque "alguém tinha que fazer isso!"

Ele completou sua matéria ao fim da pesquisa pronta. Eles descansaram alguns dias e depois pegaram no trabalho. A primeira coisa que ele disse foi "Vamos ver o que temos". Então ele passou a apreciar o material como se fosse *sua* matéria e o trabalho tivesse sido feito por um pesquisador, não por sua colaboradora, não por sua esposa! Ela ficou com raiva, mas não disse nada. Ela tinha feito *todo* o trabalho, e agora ele ia chegar e *salvar* o projeto!

Foi como começou. E ficou pior. Eles não conversaram sobre *como* iriam trabalhar juntos, apenas que *iriam* trabalhar juntos. Nenhuma regra foi estabelecida, nenhuma decisão sobre quem faz o que ou quando, e nenhuma escala de trabalho foi acordada.

Ela trabalha pela manhã e escreve rápido, mandando palavras para o papel rapidamente e deixando vários espaços em branco, e depois reescreve três ou quatro vezes até ficar bom. Ele trabalha à noite, escrevendo lentamente, trabalhando cada palavra e frase com precisão delicada; o primeiro tratamento é quase o último.

Quando começaram a escrever juntos, eles não tinham idéia sobre o que esperar um do outro. Ela já tinha passado por uma colaboração antes, mas ele não. Ambos tinham expectativas sobre o que o outro faria, mas não as comunicaram um ao outro.

Eles estabeleceram sua escala de forma que ela escrevesse o primeiro ato — que foi o material que ela pesquisou — e ele escreveria o Ato II.

Ela mergulhou no trabalho. Estava um pouco insegura — era seu *primeiro* roteiro — e trabalhou duro para conquistar a forma e vencer a resistência. Escreveu as dez primeiras páginas e depois pediu que ele as lesse. Ela não sabia se estava no caminho certo ou não. Estava apresentando a história corretamente? Foi isso o que eles haviam conversado e discutido? Os personagens eram gente de verdade em situações reais? Sua preocupação era natural.

Ele estava trabalhando na segunda cena do Ato II quando ela lhe entregou as primeiras dez páginas. Ele não queria lê-las porque estava tendo seus *próprios* problemas e apenas começava a encontrar um estilo. Era uma cena difícil; e ele estava trabalhando nela há vários dias.

Ele pegou as páginas, colocou-as de lado e voltou a trabalhar sem dizer nada à esposa. Ela esperou alguns dias para que ele lesse o material. Como ele não o lia, ela ficou com raiva, e ele prometeu que o leria naquela noite. Isso a satisfez, pelo menos no momento.

Ela acordou cedo na manhã seguinte. Ele ainda dormia por ter trabalhado até tarde na noite anterior. Ela fez café e por um tempo tentou trabalhar. Mas não conseguia. Queria saber o que o marido, seu "colaborador", achou das dez páginas que escrevera. Por que ele demorava tanto?

Quanto mais pensava nisso, mais impaciente se tornava. Ela tinha que saber. Finalmente, tomou uma decisão; o que ele não sabia não poderia magoá-lo. Silenciosamente ela esgueirou-se para dentro do escritório dele e fechou lentamente a porta atrás de si.

Foi para a mesa dele e começou a folhear os papéis para ver que comentários, se algum, ele teria feito sobre suas dez páginas. Ela finalmente encontrou suas páginas, mas não havia nada nelas — nenhuma marca, nenhum comentário, nada. Ele não as leu! Com raiva, ela começou a ler as páginas dele para ver com o que ele estava tão absorvido.

Foi quando ela ouviu o ruído nas escadas. A porta se abriu subitamente e seu marido ficou parado no portal, gritando, "Fica longe da minha mesa!" Ela tentou explicar, mas ele não ouvia. Ele a acusou de espionagem, de misturar-se, de invadir sua privacidade. Ela explodiu, e toda a tensão e raiva e comunicação contidas vieram para fora. Eles se enfrentaram, lutando com unhas e dentes, sem limites. *Tudo* veio à tona; ressentimento, frustração, medo, ansiedade, insegurança. Foi uma luta lancinante. Até o cachorro começou a latir. No auge de sua "colaboração" ele a segurou fisicamente, arrastou-a pelo chão e literalmente a atirou para fora do escritório, batendo a porta em sua cara. Ela descalçou o sapato e ficou lá, batendo na porta. As marcas de seu salto ainda estão gravadas na porta do escritório dele.

Agora eles podem rir de tudo isso.

Mas na época não foi engraçado. Ficaram sem se falar por vários dias.

Eles aprenderam muito com a experiência. Aprenderam que brigar não funciona em colaboração. Aprenderam a trabalhar juntos e a se comunicarem num nível mais pessoal e profissional. Aprenderam a criticar um ao outro de um jeito mais positivo e solidário, sem medo e tensão. Aprenderam a respeitar-se mutuamente. Aprenderam que cada pessoa tem direito a um estilo próprio de escrever, e você não pode mudar isso, só apoiar. Ela aprendeu a respeitar a maneira como ele estiliza e molda as palavras numa prosa fina. Ele aprendeu a admirar e respeitar a maneira dela escrever — rápida, limpa e acurada, sempre completando o trabalho. Eles aprenderam a como pedir a ajuda do outro, algo que era difícil para ambos. Aprenderam um com o outro.

Quando completaram o roteiro, tiveram uma sensação de satisfação e conquista do que tinham se comprometido a fazer.

Colaboração significa "trabalhar junto".

E isso é tudo.

***

Como exercício: Se você se decide a entrar numa colaboração, planeje a experiência de escrever em três estágios: as regras, a preparação e a mecânica de escrever o material.

17 - DEPOIS DE ESCRITO

Em que discutimos o que fazer com o seu roteiro depois de escrito:

O que fazer com o seu roteiro depois de terminado?

Primeiro, você tem que saber se ele "funciona" ou não; se você deve gravá-lo em pedra ou usá-lo como papel de parede. Você precisa de algum tipo de retorno para ver se escreveu o que pretendia.

Neste momento você não sabe se ele funciona ou não; você não pode enxergá-lo; está muito próximo dele.

Torçamos para que suas páginas estejam bem limpas, para que possamos fazer uma cópia. Guarde o original. Nunca, nunca, nunca entregue seu original a ninguém.

Dê seu roteiro a dois amigos, amigos próximos, amigos em quem possa confiar, amigos que lhe dirão a verdade, que não tenham medo de lhe dizer: "Detestei. O que você escreveu é fraco e irreal, os personagens não têm relevo, a história é forçada e previsível." Alguém que não tenha medo de ferir seus sentimentos.

Você vai perceber que a maioria das pessoas não vai falar a verdade sobre q seu roteiro. Elas dirão o que *pensam* que você quer ouvir: "E bom; gostei! Realmente gostei! Você colocou coisas ótimas nele. Acho que é 'comercial'", o que quer que isso signifique. As pessoas têm boas intenções, mas não percebem que o ferem mais ao não falarem a verdade.

Em Hollywood, ninguém lhe diz o que realmente pensa; dizem que gostaram, mas "não é o que queremos fazer no momento presente"; ou "temos algo como isso em desenvolvimento".

Isso não vai ajudá-lo. Você precisa de alguém que lhe diga o que pensa realmente de seu roteiro, então escolha cuidadosamente as pessoas para quem entregá-lo.

Depois que elas o lerem, escute o que têm a dizer. Não defenda o que escreveu, não *finja* ouvir o que dizem e não alimente sentimentos

de certeza, indignação ou mágoa.

Veja se elas captaram a "intenção" do que você quis escrever. Ouça suas observações do ponto de vista de que *podem estar certas*, não de que *estão* certas. Elas farão observações, críticas, darão sugestões, opiniões, farão julgamentos. Elas *estão* certas? Questione-as; pressione-as. Suas sugestões e idéias fazem sentido? Acrescentam alguma coisa ao seu roteiro? Melhoram-no? Veja a história junto com elas. Descubra o que elas gostam, desgostam, o que funciona e o que não funciona para elas.

Você quer escrever o melhor roteiro possível. Se você sente que as sugestões podem melhorar o roteiro, use-as. As mudanças devem ser feitas por escolha e você tem que se sentir confortável com essas mudanças. Esta é sua história e você saberá se as mudanças funcionam ou não.

Se quiser fazer quaisquer mudanças, faça-as. Você dis-pendeu vários meses trabalhando no roteiro, então faça-o direito. Se você vender o material, terá que fazer mudanças de qualquer jeito; para o produtor, o diretor e as estrelas. Mudanças são mudanças; ninguém gosta de fazê-las. Mas todos temos que fazê-las.

Nessa altura, você ainda não pode enxergar seu roteiro objetivamente. Se quer outra opinião "só por segurança", prepare-se para ficar confuso. Se você o entrega para quatro pessoas, por exemplo, todas discordarão. Uma pessoa vai gostar do assalto ao Chase Manhattan Bank, outra não. Uma pessoa dirá que gosta do assalto, mas não do *resultado* do assalto (ou eles conseguem fugir ou não); e a outra perguntará por que você não escreveu uma história de amor.

Isso não funciona. Escolha duas pessoas em quem possa confiar.

Quando estiver' satisfeito com o roteiro, você estará pronto para entregá-lo ao datilografo. Seu roteiro deve ser impo, elegante e de aspecto profissional. Você mesmo pode batê-lo ou entregá-lo para um datilografo profissional. Se puder, deixe a cargo do datilografo a versão final. Se você o datilografar pode tender a "apará-lo" e mudar alguma coisa que não devia ser mudada.

A *forma* do seu roteiro deve estar correta. Não espere que o datilografo faça isso por você. Não é tarefa do datilografo. As páginas que você entrega a ele devem estar limpas o bastante para ler. Linhas

cruzadas, anotações a lápis nas margens ou tiras de papel coladas, tudo bem. Apenas certifique-se de que o datilografo possa lê-las. O preço do trabalho do datilografo vai depender da qualidade e da rapidez do serviço. Pesquise.

A versão datilografada talvez seja mais longa que o seu original. Não faça o datilografo encher demais a página para economizar uns tostões. É uma quantia pequena a pagar em relação ao tempo despendido para escrever. O prazer, a dor e o trabalho duro de escrevê-lo custaram a você muito mais do que isso.

Não numere as suas cenas. Os roteiros de filmagem são numerados na margem esquerda. Eles indicam a divisão de cenas compilada pelo *diretor de produção*, não pelo roteirista. Quando um roteiro é comprado, e o diretor e o elenco são contratados, um diretor de produção também é chamado. O diretor de produção e o diretor percorrem o roteiro, cena a cena, plano a plano. Uma vez que as locações sejam estabelecidas, o diretor de produção e seu assistente farão uma planilha de produção, um grande mapa com cada cena, interior ou exterior, especialmente anotada em seus quadros. Quando, a planilha de produção é completada e as cenas estão planificadas e aprovadas pelo diretor, o assistente de produção bate o número de cada cena em cada página para uma decupagem plano-a-plano. Esses números são usados para identificar cada plano, de forma que quando o filme for revelado e catalogado, cada trecho de celulóide estará identificado. Não é trabalho do roteirista numerar as cenas.

Uma palavra sobre a página do título. Muitos escritores novatos ou inexperientes acham que devem incluir notas, informações sobre registros ou direitos autorais, várias citações, datas ou outras coisas na página do título. Eles querem apresentar "O Título", um roteiro original para um "filme épico de superprodução e com um elenco de estrelas", escrito por John Doe.

Não faça isso. A página do título é a página do título. Deve ser simples e direta; "O Título" deve estar no meio da página, "roteiro de John Doe" logo abaixo, e no canto inferior direito o seu endereço ou número de telefone. Muitas vezes, como chefe do departamento de histórias, eu recebi material de novos escritores sem qualquer informação sobre como achá-los. Esses roteiros eram guardados por dois meses e depois jogados na lata do lixo.

Você não precisa incluir informações sobre registros ou direitos autorais na página do título. Mas é essencial que você proteja o seu material.

Há três formas legais de estabelecer a propriedade do seu roteiro nos Estados Unidos:

1. *Registre os direitos autorais* do seu roteiro: para fazer isso, obtenha os formulários de *Copyright* da Biblioteca do Congresso. Escreva para:

Registrar of Copyright Library of Congress Washington, D.C. 20540 USA Não há taxas para esse serviço.

2. Coloque uma cópia do seu roteiro num envelope e remeta-o para si mesmo, entrega especial, registrada, com aviso de recebimento. Certifique-se de que a chancela dos correios é perfeitamente legível.

Ao receber o envelope, arquive-o. NÃO O ABRA!

3. Talvez a forma mais fácil e eficiente de registrar o seu roteiro seja na Writer's Guild of America (Associação dos Escritores da América). A Writer's Guild presta um serviço de registro que "prove evidência da autoria de material literário pelo escritor na data de registro".

Quando escrevia este livro, o registro na WGA custava 10 dólares para não-sócios e 4 dólares para os sócios. Eles pegam uma cópia limpa de seu roteiro, copiam-na em microfilme e a armazenam em lugar seguro por dez anos. Seu recibo é "evidência", ou "prova", de que você escreveu o que diz que escreveu. Se alguém plagiar seu material, seu advogado vai intimar a Custódia de Registros da WGA e eles aparecerão para depor a seu favor.

Você pode registrar seu roteiro pelo correio: mande uma cópia limpa do roteiro com um cheque no valor correspondente para:

Registration Office
Writer's Guild of America, West
8955 Beverly Blvd.
Los Angeles, CA 90048 USA
Tel.: (213) 550-1000

para a costa oeste dos Estados Unidos, ou para a costa leste:

Registration Office
Writer's Guild of America
22 West 48th St.
New York, N. Y. 10036 USA
Tel.: (212) 575-5060

No Brasil, o órgão autorizado por lei a fazer o registro de direitos autorais é o Escritório de Direitos Autorais da Fundação Biblioteca Nacional. O EDA/FBN possui um grupo de advogados especialistas em direito do autor capacitado a atender pedidos de registro de obras inéditas e editadas, além de dar pareceres e prestar consultas pessoalmente e por via postal.

Para efetuar o registro, a primeira providência é fazer uma cópia integral do roteiro ou argumento (este último registrado como conto literário) com as páginas numeradas e rubricadas uma a uma. Depois o autor, procurador ou cessionário deve obter um formulário-padrão de requerimento para registro e/ou averbação (em fac-símile, nas páginas seguintes). E por fim encaminhar a obra, o requerimento e uma taxa de R$ 4, em cheque nominal à Fundação Biblioteca Nacional, para a sede do EDA/FBN:

Escritório de Direitos Autorais
Fundação Biblioteca Nacional
Rua da Imprensa, 16 salas 1.205 e 1.210
CEP 20030-120 Rio de Janeiro RJ
Tel.: (021) 220-0039
Fax.: (021) 240-9179

Você receberá um número de protocolo, o recibo de pagamento da taxa e, um tempo depois, a certidão de registro definitivo.

Para fazer o registro por via postal, os procedimentos são essencialmente os mesmos. A diferença é que você não precisa apresentar o formulário-padrão, mas um requerimento que informe os dados completos do autor e da obra, 210 conforme constam do formulário.

Fundação BIBLIOTECA NACIONAL

SECRETARIA DA CULTURA DA PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA

Escritório de Direitos Autorais

REQUERIMENTO PARA REGISTRO E/OU AVERBAÇÃO — PESSOA FÍSICA/JURÍDICA

1 - REGISTRO Nº | LIVRO | FOLHA

2 - REQUERIDO PELO (A) AUTOR (A) [1] PROCURADOR (A) [2] TITULAR [3] CESSIONÁRIO (A) [4] EDITOR (A) [5]

3 - AUTOR (ES)

4 - PSEUDÔNIMO

5 - PROFISSÃO

6 - CESSIONÁRIO

7 - TRADUTOR (A), ADAPTADOR (A) ETC.

8 - DIA/MÊS/ANO NASCIMENTO | 9 - NACIONALIDADE | 10 - NATURALIDADE

11 - IDENTIDADE | ÓRGÃO | LOCAL | 12 - CGC/MF

13 - ENDEREÇO

TELEFONE

ESTADO | CIDADE | CEP

14 - TÍTULO DA OBRA

15 - Nº DE FLS./PÁGS. | 16 - GÊNERO

17 - EDIÇÃO | 18 - ANO | 19 - TIPO DE IMPRESSÃO

20 - LOCAL DA PUBLICAÇÃO - CIDADE | 21 - ESTADO

22 - EDITOR (A)

23 - GRÁFICA IMPRESSORA

24 - OBRA NÃO PUBLICADA
DATILOGRAFADA [1] MANUSCRITA [2] MIMEOGRAFADA [3] XEROX [4] COMPUTADOR [5] OUTROS [6] | Nº DE DOC.

ILMO. (A) SR. (A) Chefe do Escritório de Direitos Autorais da Fundação BIBLIOTECA NACIONAL

DE ACORDO COM OS TERMOS DA LEI 5.988 DE 14/12/1973 E DO DECRETO N. 95.674 DE 27/1/1988, O (A) SUPRACITADO (A) REQUER ( ) REGISTRO E/OU ( ) AVERBAÇÃO DA OBRA ACIMA CARACTERIZADA, PARA O QUE ENTREGA, EM ANEXO ______ EXEMPLAR (ES) DA MESMA E, POR SEREM SUAS DECLARAÇÕES FIEL EXPRESSÃO DA VERDADE, PEDE DEFERIMENTO.

LOCAL ______ DATA ______ ASSINATURA AUTOR / PROCURADOR ______

O PREENCHIMENTO DEVERÁ SER FEITO EM LETRA DE FORMA OU DATILOGRAFADO

DECLARAÇÃO:

DECLARO, PARA OS DEVIDOS FINS, QUE ME RESPONSABILIZO INTEIRAMENTE PELO EVENTUAL ESMAECIMENTO (TOTAL OU PARCIAL) DAS CÓPIAS REPROGRÁFICAS (XEROX) DO TEXTO QUE CONSUBSTANCIA A OBRA DE MINHA AUTORIA, ENTREGUE PARA REGISTRO, INTITULADA

____

______ LOCAL, ___/___/___ DATA ______ ASSINATURA AUTOR / PROCURADOR

RESPONSÁVEL PELO AUTOR MENOR DE 21 ANOS:

NOME ____

ASSINATURA ______________ IDENTIDADE ______ ÓRGÃO ______ LOCAL ______

ATENDIMENTO A CARGO DE:

___/___/___ DATA ______ ASSINATURA

ANÁLISE:

☐ NADA CONSTA DA PRESENTE OBRA EM NOSSOS ARQUIVOS

☐ TRATA-SE DE AVERBAÇÃO AO REGISTRO Nº ______ Lº ______ FLS ______

OBSERVAÇÕES:

____

REGISTRE-SE, EM: ___/___/___ DATA

______ CHEFE DO EDA / BN

INDEFERIDO, EM: ___/___/___ DATA

______ CHEFE DO EDA / BN

RESPONSÁVEL PELO REGISTRO:

______ LOCAL, ___/___/___ DATA ______ ASSINATURA

ATENÇÃO: ENVIAR OU ENTREGAR ESTE REQUERIMENTO (ANEXO À OBRA) AO ESCRITÓRIO DE DIREITOS AUTORAIS (EDA / BN)

PALÁCIO GUSTAVO CAPANEMA Rua da Imprensa, 16 s / 1109/10 - 11º andar
Cep 20.030 Castelo Rio de Janeiro RJ Tels: (021) 220-0890 e 220-0039

Um tempo depois você receberá pelo correio — postagem paga pelo EDA/FBN — o número de protocolo, o recibo de pagamento da taxa e a certidão de registro definitivo.

Para descentralizar e ampliar o atendimento, o EDA/FBN mantém ainda escritórios e representações oficiais em São Paulo, Minas Gerais, Brasília, Pernambuco e Rio Grande do Norte, que são listados abaixo:

São Paulo
Sra. Priscila Maria Netto Soares
Alameda Nothmann, 1.058 - Campos Elíseos
CEP 01216-001 São Paulo SP
Tels.: (011) 825-5249/825-0855 ramal 132

Minas Gerais
Dr. Hildebrando Pontes Neto
Praça da Liberdade, 21 sala 302
CEP 30140-010 Belo Horizonte MG
Tel.: (031) 337-1377
Fax.: (031) 224-1117

Brasília
Sra. Maria da Conceição Moreira Salles
Biblioteca Demonstrativa (BSB)
Av. W3 - Sul - EQS 506/07
CEP 70350-580 Brasília DF
Tel.: (061) 243-5682

Pernambuco
Sra. Gleide Costa Victor
Biblioteca Pública Estadual Presidente Castelo Branco
Rua João Lira, s/n- Bairro Amaro
CEP 50050-550 Recife PE
Tels.: (081) 221-3716/222-2669

Rio Grande do Norte
Sra. Eliana Lúcia Cortez Pessoa

Biblioteca Pública Câmara Cascudo
Rua Jundiaí, 641
CEP 59020-030 Natal RN
Tel.: (084) 221-3333

É importante notar que as leis brasileiras não reconhecem a autoria de "idéias", mas apenas de seu registro escrito, ou seja, o texto em si. Para quem quiser se aprofundar na questão, o EDA/FBN fornece, a baixo custo, um livreto intitulado "Manual de Registro de Obras Intelectuais", que detalha consideravelmente o assunto.

Vários anos atrás, uma amiga minha escreveu um argumento para um filme sobre um esquiador de competição e o remeteu para Robert Redford. A empresa de Redford devolveu o material com uma carta de "não, obrigado, e não precisa me agradecer".

Mais ou menos um ano depois, ela foi assistir a um filme intitulado *Downhill Racer (Amantes do Perigo).* Ela afirmou que era a sua história.

Ela foi a juízo e ganhou uma grande indenização porque pôde provar a "antecedência da idéia"; sua história fora registrada na Writer's Guild of America e ela tinha a carta de "não, obrigado, e não precisa me agradecer" da empresa de Redford.

Ninguém fez nada "intencional" nesta situação. Eles recusaram a idéia dela por uma razão qualquer e, quando procuravam por um assunto para um filme, alguém "teve uma idéia" sobre um "esquiador de montanhas".

James Salter foi chamado e escreveu um roteiro excelente; o filme foi produzido e lançado. Dirigido por Michael Ritchie, é um bom filme, tristemente desprezado pelo distribuidor e pelo público espectador.

Uma vez que você tenha seu "original", faça dez fotocópias. Muita gente não devolve o material; especialmente com o aumento dos custos de postagem. (Mandar um envelope auto-endereçado e selado com seu material simplesmente informa ao produtor ou editor de história que você é um roteirista novato. Não faça isso. As probabilidades são de que o roteiro não seja devolvido de qualquer forma.) Então: dez cópias. Você registra uma. Sobram nove. Se você

tiver a sorte de conseguir um agente para representá-lo, ele vai querer cinco cópias imediatamente. Isso o deixa com quatro. Encaderne o seu roteiro; não o apresente solto. Ponha uma capa simples, que não chame a atenção. Não use capas enfeitadas. Certifique-se de que o roteiro está batido em folhas formato Carta (216x279mm).

Você tem "um tiro" com o seu roteiro, portanto faça isso valer. Um tiro significa o seguinte: Na Cinemobile, todos os roteiros apresentados eram registrados num arquivo de cartões e indexados por título e autor. O material era lido, avaliado e escrito sob forma de sinopse. Os comentários do leitor eram registrados cuidadosamente e depois arquivados.

Se você apresentar seu roteiro para um estúdio ou companhia produtora, e se ele for lido e recusado, e depois você decidir reescrevê-lo e reapresentá-lo, as chances são de que ele não será lido novamente. O leitor vai ler a sinopse original e devolvê-lo. Troque o título ou use um pseudônimo. Ninguém lê o mesmo material duas vezes.

Não remeta uma sinopse do seu roteiro junto com o material; ela não será lida. E se for, será para seu prejuízo. Geralmente, todas as nossas decisões eram baseadas nos comentários do leitor. Se a sinopse tinha uma premissa interessante, folheávamos as primeiras dez páginas e tomávamos uma decisão.

Alguns editores de história dos estúdios, redes ou companhias produtoras aceitarão material não solicitado apenas se você assinar um documento que permita que eles o leiam. No mais das vezes, os estúdios devolverão seu roteiro sem abri-lo e sem lê-lo. Como as companhias de seguro, eles se "queimaram" com processos de plágio muitas vezes e não querem se meter nisso. Eu não os culpo.

Então como fazê-lo "chegar" às pessoas? Uma vez que a maioria das pessoas não aceita material não solicitado — isto é, não aceitam material a menos que seja apresentado através de um agente literário, um agente que tenha assinado o Acordo de Artistas e Administradores determinado pela WGA — a questão então se torna: Como conseguir um agente?

Ouço essa questão muitas e muitas vezes. Se você vai vender seu roteiro por 250 mil dólares e Robert Redford e Faye Dunaway vão estrelá-lo, você precisa de um agente literário. Então, como você

consegue um agente?

Primeiro, você tem que ter um roteiro finalizado. Uma sinopse ou um argumento não servem. Depois, entre em contato com a Writer's Guild of America. Peça a eles, por carta ou telefone, para mandarem a lista de agentes signatários do Acordo de Artistas e Administradores. Eles lhe mandarão uma lista de agentes registrados. Esses agentes que querem ler material não solicitado de novos escritores são os indicados.

Liste vários deles. Faça contato com eles por carta ou telefone; pergunte se estariam interessados em ler um roteiro escrito por um novo roteirista. Dê o seu currículo. Venda-se.

A maioria deles vai dizer "não". Tente mais alguns. Vão dizer "não" também. Tente alguns mais.

As pessoas estão sempre procurando por material. Essa é a ironia e a verdade. Há uma escassez de material vendável em Hollywood. A oportunidade para novos roteiristas é enorme.

Muitas vezes você vai conversar com a secretária ou secretário do agente. Às vezes ele ou ela vai ler o seu roteiro; se gostar dele vai recomendá-lo para o agente. Deixe ler seu roteiro quem quiser lê-lo. Um bom roteiro nunca fica encoberto.

O bom material não escapa aos leitores de Hollywood. Eles sabem localizar material com potencial para um filme nas dez primeiras páginas. Se o seu roteiro é bom e tem valor para produção, ele será descoberto. "Como" é outra conversa.

E um processo de sobrevivência. Seu roteiro está entrando na violenta corrente do Rio Hollywood, e como um salmão nadando rio acima para desovar, somente alguns conseguem.

Ano passado cerca de 15.840 roteiros foram registrados na Writer's Guild of America de Los Angeles. O departamento de registro recebe em torno de 100 solicitações por dia. Dois terços de tudo vêm sob a forma de roteiro. Isso significa que aproximadamente 66 pessoas estão registrando um roteiro todo dia. Isso são 1.320 roteiros em um mês — 15.840 por ano!

Sabe quantos filmes são produzidos pelos estúdios e companhias de produção independente a cada ano? Entre oitenta e noventa. E o número de produções dos estúdios está *decrescendo,* enquanto o número de pessoas escrevendo roteiros está *crescendo.*

Pense nisso. Separe seus sonhos da realidade. São dois mundos diferentes.

Mesmo que um agente goste do seu material, ele pode não ser capaz de vendê-lo. Mas será capaz de mostrar seu roteiro como um exemplo de sua habilidade de escrever. Se um produtor ou editor de história gosta de seu trabalho, você pode conseguir um "contrato de desenvolvimento" de um estúdio ou produtor para escrever um roteiro original ou para adaptar uma de suas idéias ou livros em roteiro. Todo mundo está à procura de escritores, não importa o que "eles" digam.

Espere de três a seis semanas para que o agente leia seu material. Se você não receber uma resposta dentro desse período, telefone.

Se você apresenta seu roteiro para uma agência grande, conhecida, como a William Morris, ou a ICM, os agentes estabelecidos vão ignorá-lo. Mas lá eles têm leitores e agentes em treinamento que podem lê-lo.

Se tiver sorte, você pode encontrar alguém que goste do seu trabalho e queira representá-lo.

Quem é o melhor agente?

O agente que gosta do *seu* trabalho e quer representá-lo.

Se você entrar em contato com oito agentes, terá sorte de encontrar um que gosta do seu trabalho. Você pode apresentar seu roteiro para mais de um agente de cada vez.

Um agente literário ganha uma comissão de 10 por cento de tudo o que venda.

Que tipo de contrato você espera fechar se alguém quiser comprar seu roteiro?

Os preços para roteiros variam do mínimo da Writer's Guild até 400 mil dólares ou mais. O mínimo da Writer's Guild é dividido em duas categorias: filmes de alto orçamento, que custam mais de um milhão de dólares para produzir, e filmes de baixo orçamento, que custam menos de um milhão de dólares. Enquanto eu fazia este livro, o mínimo da WGA para um filme de alto orçamento era de 20.821 dólares; para um filme de baixo orçamento, 11.211 dólares. Esses mínimos crescerão a cada nova negociação de contratos.

Um parâmetro para o preço de um roteiro é 5 por cento do orçamento. Se você vender o roteiro, provavelmente ganhará uma "porcentagem dos lucros", pelo menos no papel. Você receberá entre

2,5 e 5 por cento do lucro líquido do produtor, ou o que conseguir a mais.

Se alguém quer comprar seu roteiro por 25 mil dólares, provavelmente fará uma *opção* por um ano. Com uma opção, alguém pagará a você pelo direito exclusivo de "negociar" ou levantar financiamentos por um certo período de tempo, geralmente um ano. O preço da opção será geralmente de 5 a 10 por cento do preço de compra. Com o preço de compra em 25 mil dólares, você receberá 2.500 dólares.

Vamos pensar no período de um ano.

Você tem uma opção de 2.500 dólares no seu roteiro, com uma diferença a seu favor de 22.500 dólares — os 25.000 do preço de compra menos os 2.500 da opção.

Se um acordo de *produção-distribuição* é fechado com uma "fonte de dinheiro", você receberá a diferença integral, ou uma certa quantia aplicada sobre o total. Um acordo de produção-distribuição ocorre quando uma fonte de dinheiro financeiramente responsável — um estúdio ou companhia de financiamento para produção — concorda em financiar e distribuir o filme. Quando o acordo de produção-distribuição é fechado, eles podem fazer um pagamento adicional, e talvez paguem a diferença do preço de compra no "primeiro dia da fotografia principal". Isto é, o primeiro dia de filmagem.

Isso pode ser mais de um ano depois de você receber o dinheiro da opção. Esse é um "contrato gradual" do tipo padrão em Hollywood. A quantia em dinheiro pode variar, os procedimentos não.

Se você tiver uma oferta no seu roteiro, deixe que alguém o represente. Ou um agente ou um advogado.

Você pode obter uma opção num livro ou romance da mesma* forma que num roteiro. Se quiser adaptar um livro ou romance, você tem que obter os direitos para cinema e teatro.

Para saber se o material está disponível, entre em contato com a companhia editora. Pergunte, por carta ou telefone, pelo departamento de direitos subsidiários. Pergunte se os direitos para cinema e teatro estão disponíveis. Se estiverem, eles lhe dirão, ou o encaminharão ao agente literário que representa o autor. Entre em contato com ele. O agente lhe dirá se os direitos estão disponíveis ou não.

Se você decidir adaptar o material sem obter os direitos para

cinema, pode acabar descobrindo que perdeu seu tempo; os direitos podem não estar disponíveis, alguém tem a posse deles. Se puder encontrar quem tem os direitos, ele pode estar disposto a ler o seu roteiro. Ou pode não estar.

Se quiser adaptar o material simplesmente como um exercício para si mesmo, faça isso. Apenas saiba o que está fazendo de forma a não desperdiçar o seu tempo.

E tão caro fazer um filme nos dias de hoje que todo mundo quer minimizar os riscos; eis porque o dinheiro pago ao roteirista é chamado de "pagamento adiantado", ou "dinheiro de risco".

Ninguém gosta de correr riscos. E o negócio do cinema é um dos maiores jogos de azar. Ninguém sabe se um filme vai "estourar", como *Star Wars (Guerra nas Estrelas)* ou *Saturday Night Fever (Nos Embalos de Sábado à Noite).* As pessoas ficam relutantes em investir um monte de dinheiro. Você conhece alguém que gaste dinheiro facilmente? Incluindo você mesmo? Estúdios, companhias de produção e produtores independentes não são exceção.

O dinheiro de opção vem do bolso dos produtores; eles querem minimizar os riscos. Não espere muito dinheiro pelo seu material da primeira vez. Não é assim que funciona.

A maioria dos primeiros roteiros não se vende. John Millius escreveu seu primeiro roteiro anos atrás, uma peça chamada *The Last Resort.*

Ele ainda não se vendeu. Ninguém quer comprá-lo, e Millius não quer reescrevê-lo. Ainda que ele revele claramente o dom singular de John Millius para contar uma história visualmente. Millius é um cineasta "natural", como Spielberg ou Kubrick, homens "nascidos para filmar". Apesar de não vendido, *The Last Resort* marcou o início de sua carreira de roteirista.

Há umas poucas exceções. *Alice Doesn't Live Here Anymore (Alice Não Mora Mais Aqui),* de Bob Getchell, foi um primeiro roteiro. *Hearts of the West (Do Oeste para a Fama),* de Rob Thompson, foi seu primeiro esforço para chegar até Tony Bill, há muito tempo um protetor de novos escritores, e o filme foi feito.

Essas são exceções, não a regra.

Você está escrevendo seu roteiro primeiro para si mesmo, e depois pelo dinheiro.

Somente um punhado de escritores conhecidos e estabelecidos em Hollywood consegue enormes somas de dinheiro por seus roteiros. Os sócios da Writer's Guild, West, somam mais de 4.600, e apenas uns 200 estão contratados para escrever roteiros. E menos que um punhado recebe mais de seis dígitos por ano. Os que recebem, merecem cada tostão.

Não estabeleça expectativas irreais para você.

Apenas escreva seu roteiro.

Só depois se preocupe com quanto dinheiro você vai ganhar.

18 - UMA NOTA PESSOAL

Em que comentamos:

Todo mundo é escritor.

É o que você vai descobrir. Todo mundo a quem você mostra o seu roteiro terá uma sugestão, um comentário ou uma idéia melhor sobre o assunto. Depois eles lhe contarão a grande idéia que *eles* têm para um roteiro.

Uma coisa é *dizer* que vai escrever um roteiro, outra é *escrevê-lo.*

Não julgue o que você escreveu. Pode levar anos até que possa "ver" o seu roteiro objetivamente. Se conseguir. Julgamentos de "bom" e "mau", ou comparações entre isto e aquilo não têm sentido na experiência criativa.

Seu roteiro é o que é.

Como nativo de Los Angeles, estive a vida inteira próximo da indústria do cinema de Hollywood. Quando criança, tentei um papel em *Gone With the Wind (E o Vento Levou);* aos doze, estava no filme *State of the Union (Sua Esposa e o Mundo),* de Frank Capra, com Spencer Tracy e Katharine Hepburn; adolescente, minha "turma" em Hollywood High foi modelo para a gangue que perseguia James Dean em *Rebel Without a Cause (Rebelde Sem Causa).*

Hollywood é uma "fábrica de sonhos"; uma cidade de faladores. Vá para qualquer ponto de reunião da cidade e você vai ouvir pessoas falando sobre os roteiros que vão escrever, os filmes que vão produzir, os contratos que vão fechar.

É tudo falação.

Ação é personagem, certo? O que uma pessoa *faz* é o que ela *é,* não o que ela diz.

Todo mundo é escritor.

Há uma tendência em Hollywood para "subestimar" o escritor; o estúdio, o produtor, o diretor e a estrela farão mudanças no roteiro para "melhorá-lo". A maioria das pessoas em Hollywood presume-se

"maior" que o material original. *"Eles"* sabem o que tem de ser feito para "torná-lo melhor". Diretores fazem isso o tempo todo.

Um diretor de cinema pode pegar um grande roteiro e fazer um grande filme. Ou pode pegar um grande roteiro e fazer um filme terrível. Mas não pode pegar um roteiro terrível e fazer um grande filme. Não mesmo.

Apenas alguns diretores de cinema sabem como melhorar um roteiro pela síntese visual do enredo. Eles podem pegar uma cena palavrosa, com três ou quatro páginas de diálogos, e condensá-la numa cena tensa e dramática de três minutos que "funciona" com cinco linhas de diálogo, dois olhares, alguém acendendo um cigarro e um plano de um relógio na parede. Sidney Lumet fez isso em *Network (Rede de Intrigas).* Ele pegou um roteiro de 160 páginas belissimamente escrito e construído, e o sintetizou visualmente num excelente filme de 120 minutos que capta a integridade da história de Paddy Chayefsky.

Isso é a exceção, não a regra.

A maioria dos diretores em Hollywood não tem qualquer senso de história. Eles subestimarão o escritor, fazendo mudanças no enredo que o enfraquecem e distorcem, e afinal um monte de dinheiro será gasto para fazer um filme indigente a que ninguém quer assistir.

No longo curso, claro, todo mundo perde: os estúdios perdem dinheiro, o diretor acrescenta um "fracasso" ao seu currículo, e o escritor leva a culpa por ter escrito um roteiro pobre.

Todo mundo é escritor.

Algumas pessoas vão finalizar seus roteiros. Outras não. Escrever é trabalho duro, uma tarefa do dia-a-dia, e um escritor profissional é alguém que se aventura para alcançar uma meta e consegue. Exatamente como a vida. Escrever é uma responsabilidade pessoal; ou você a assume ou não. E depois há a velha "lei natural" sobre sobrevivência e evolução.

Não há "histórias que fazem sucesso da noite para o dia" em Hollywood. Como diz o ditado, "O sucesso da noite para o dia levou 15 anos para acontecer".

Acredite. É verdade.

O sucesso profissional é medido pela persistência e determinação. O lema da McDonald's Corporation é resumido em seu cartaz

intitulado "Avance":

Nada no mundo pode substituir
a persistência
Nem o talento; nada é mais comum
que homens talentosos sem sucesso.
Nem o gênio; gênio sem recompensa
É quase um provérbio.
Nem a educação;
o mundo está cheio de negligentes educados.
Só a persistência e a determinação
são onipotentes.

Quando completar o seu roteiro, você terá alcançado um tremendo feito. Você pegou uma idéia, expandiu-a num enredo dramático ou cômico, depois levou várias semanas ou meses para escrevê-la. Do começo ao fim. É uma experiência satisfatória e gratificante. Você fez o que se propôs a fazer.

Ostente isso orgulhosamente.

Talento é um dom divino; ou você tem ou não tem. Mas isso não interfere com a experiência de escrever.

Escrever traz gratificações exclusivas. Aproveite-as.

E as transmita.